DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON HAPPY-COMPUTER

POWER PLAY

Markt&Technik

Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

4/89

Knackige Computerspiele

- Hard'n Heavy: Erster Test
- Might & Magic II: Fantasy vom Feinsten
- Exklusiv: R-Type für Amiga

Sierras ausgeflippte Adventures

- Interview: Die Macher der "Quest"-Spiele
- Test von Police Quest II: Miami Vice-Feeling am Monitor

Das neueste Videospiel-System

Die Konix-Revolution

- Action total mit Hydraulik und Gaspedal
- Über 4000 Farben und CD-Sound

Fugger

Super Preis!
Super Gewinn!
Tolle Urkunde von BOMICO!
. . . für Fugger-Fans, die
es auf einem 16 Bit-Rechner
bis zum Reichsfürsten bringen.
Weitere Informationen Seite 67

WENN ICH EINMAL REICH WÄRE...!

Komplexe strategische Handelssimulation * Bis zu 6 Spieler, 9 ladbare Spielstände * Handel mit 6 verschiedenen Waren in 11 Städten * Darlegung historischer Hintergründe * Überfall * Bündnisse * Bestechung und ... alles in deutscher Sprache ...

Distributor:



Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt / M. 90
[redacted]

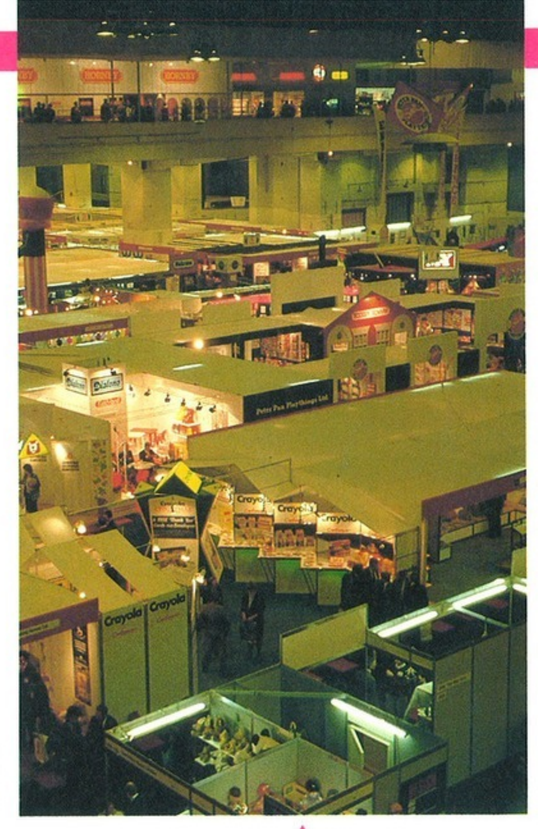
BOMICO SERVICELINE ☎
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069/778025

Autor : T.E.B.

Mitvertrieb : Profisoft.

erhältlich auf Disk für: Commodore Amiga und Atari ST 520 / 1040 (Farbe). Commodore 64 / 128 Kassette / Disk.

Krawatten, Frauen, Weihnachtsbäume



Ein ganz neues Messe-Erlebnis: Sonst ist es der *POWER PLAY*-Redakteur gewohnt, sich in überfüllten Hallen an lärmenden Computern und Spielautomaten vorbeizuquetschen. Auf der Spielzeugmesse "Toy Fair" in London erwartete einen hingegen die reinste Idylle: leise war's, vergleichsweise leer die Hallen. Nur Fachbesucher wurden eingeladen, um neben den neuesten Modellfliegern, Eisenbahnen und Lego-Bausteinen Exoten wie künstliche Weihnachtsbäume in allen gängigen Modefarben zu bewundern. Solche Schmunzelsachen waren freilich nicht der Grund unseres England-Trips.

Konix stellte auf der Toy Fair endlich sein sagenumwobenes "Multi System" vor. Mehr über das Videospiel der 90er Jahre im Aktuell-Teil dieser Ausgabe.

Den London-Besuch nutzten wir außerdem, um bei einigen Softwarefirmen den Programmierern über die Schulter zu linsen. Bei Palace holten wir zum Beispiel unser "Cosmic Pirate"-Testmuster ab und bestaunten ein paar vielversprechende Spiele-Vorversionen, die in den nächsten Monaten erscheinen werden. Um die Vorzüge von Cosmic Pirate zu demonstrieren, setzte sich Palace-Chef Pete Stone an den Joystick. Das will wirklich etwas heißen, denn Pete meinte: "Ich bin bei Action-Spielen eigentlich überhaupt nicht gut, aber Cosmic Pirate macht sogar mir Spaß" — sprach's und stellte prompt einen neuen High Score auf. Da hat jemand wohl heimlich nach Feierabend geübt...

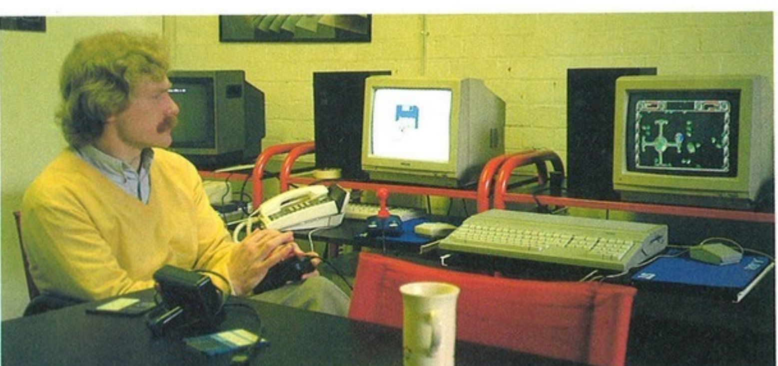
Messe-Fieber und kein Ende: Anatol und Michael brausten auf die Frankfurter IMA, um sich die neuesten Spielautomaten der Saison anzuschauen. Wer auf dieser Messe nur wilde Zocker in Lederkluft erwartete, wurde überrascht — auch bei der IMA fand ausschließlich Fachpublikum Einlaß, das meist in grauen Flanell gekleidet war.

Wir Computerspieler sind doch ein recht einseitiger Haufen: Wenn man nach den Leserzuschriften geht, die wir erhalten, sind 99 Prozent aller Joystick-Schwinger anscheinend männlichen Geschlechts. Beim verzweifelten Grübeln nach den Ursachen der Eingeschlechtlichkeit haben wir uns herzhaft an die eigene Nase gefaßt: Da besteht unser wackerer Held Starkiller seit eineinhalb (Licht-)jahren die haarsträubendsten Abenteuer, doch in keiner Folge gab es bislang einen weiblichen Handlungsträger. In dieser Ausgabe ändert sich das, denn in einer dramatischen Rückblende enthüllt Trantor die Wahrheit über seine große Liebe Ultima. Wird die Dame die Starkiller-Crew auch in zukünftigen Ausgaben begleiten? Ihr habt's in Euren Händen, liebe Leser. Laßt uns per Brief- oder Postkarten-Votum wissen, ob die neue Starkiller-Heldin auch langfristig mit von der Partie sein soll.

Bis zum nächsten Monat alles Gute!

Euer
POWER PLAY-Team

Neben Plüschtieren und Modellautos gab es auf der Londoner "Toy Fair" die Videospiel-Konsole von Konix zu sehen



Nach einem Schluck aus der Teetasse wagt Pete von Palace ein "Cosmic Pirate"-Spielchen



Trantors große Liebe Ultima aus der Starkiller-Folge auf Seite 42/43


ARCADE-POWER
Stürmen Sie Ihren Computer mit 5 Action-gepackten Arcade Smashes…!
Die schärfste Zusammenstellung aus Nervenkitzel und totalem Wahnsinn!
Die ultimative Herausforderung an Geschicklichkeit und Entschlossenheit. Eine Herausforderung, die nur etwas für Leute ist, die genug Kraft, Intelligenz und Mut haben ihren Computer auf diese Art und Weise herauszufordern.
Haben Sie den Mut…?
BIONIC COMMANDO™
»One of the most playable games I've seen in a long while.«
COMMODORE USER
STREETFIGHTER™
»Thoroughly impressive combat game….«
SINCLAIR USER
SIDE ARMS™
»Brilliant 3D coin-op….«
SINCLAIR USER
ROAD BLASTERS™
»Vroom! Boom! & Doom!« C.&V.G.
1943™
»Is 1943 all it is cracked up to be? the answer is yes.«
AMSTRAD USER
ROAD BLASTERS™ • BIONIC COMMANDO™
1943™ • SIDE ARMS™
ARCADE-POWER
WORLD BEATERS
BIONIC COMMANDO™
STREET FIGHTER™
SIDE ARMS™
Erhältlich für C64/C128
Spectrum 48/128 K, Amstrad
Vertrieb: Rushware Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft in der Schweiz: Thali AG
U.S. GOLD
WORLD BEATERS



INHALT 4/89

Aktuell

Computerspiele-Tests

Power-Tips

Automatenspiele-Tests

Allgemeines

Kurz-Tests

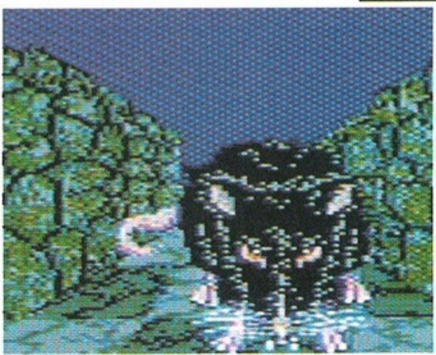
Videospiele-Tests

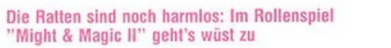


18 Über Märchen zu Software: Sierra-Chefin Roberta Williams erzählt

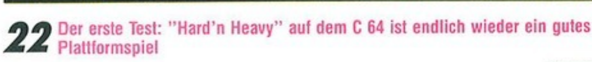


◀ **61** Auge um Auge: Die Baller-Orgie "Life-Force" für das Nintendo bietet edle Grafik





51 Die Ratten sind noch harmlos: Im Rollenspiel "Might & Magic II" geht's wüst zu



22 Der erste Test: "Hard'n Heavy" auf dem C 64 ist endlich wieder ein gutes Plattformspiel

Die *POWER PLAY*-Wertungen

Hits und Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei den Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Alle Programme werden in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und Power-Wertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau »Durchschnitt«.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns »POWER-Wertung« heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Testen wir von einem Titel mehrere Versionen (zum Beispiel Amiga und C 64), erhält jede Version eigene Wertungen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Bei diesen Kurz-Tests beschränken wir uns auf ein paar Zeilen Text und die POWER-Wertung.

Seit Ausgabe 3/89 gibt es das goldene *POWER PLAY*-Prädikat. Damit zeichnen wir ganz hervorragende Spiele aus, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung nur sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Bei Amiga-Spielen kann man zum Beispiel bessere Grafik und besseren Sound erwarten als beim CPC oder C 64. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht. Bei den POWER-Wertungen gehen wir auch davon aus, daß man keine prinzipielle Abneigung gegen das jeweilige Spielgenre hat. Ein Beispiel: Wenn wir ein Fußballspiel mit einer Super-Wertung auszeichnen, heißt das nicht, daß es wirklich jedem gefallen muß. Wer Sportspiele noch nie leiden konnte, wird sich auch mit dieser toll bewerteten Fußball-Simulation nicht anfreunden können. Wer hingegen Sportspiele im allgemeinen schätzt, kann mit ziemlicher Sicherheit davon ausgehen, daß ihm dieses gut bewertete Fußball-Programm gefallen wird.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Bei jeder Besprechung (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur(en) zu sehen, die das Spiel getestet haben. Dieses "Wertungs-Gesicht" drückt die ganz subjektive Meinung des einzelnen Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung hingegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt.

Und damit Ihr Euch einen besseren Eindruck vom Geschmack der Redakteure machen könnt, haben wir außerdem dazugeschrieben, wer was am liebsten spielt.

hl

Heinrich Lenhardt

mag am liebsten **Actionspiele** und **Sportspiele**.

Seine aktuellen Renner: **TV Sports Football** (Amiga), **R-Type** (C 64, Amiga), **Emlyn Hughes Internat. Soccer** (C 64).

Anatol Locker

spielt bevorzugt **Adventures** und **Actionspiele**.

Seine derzeitigen Lieblinge: **Blasteroids** (ST), **Leisure Suit Larry II** (Amiga, ST, MS-DOS), **Ultima V** (C 64), **Falcon** (Amiga, ST).

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

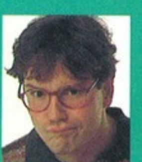
Heinrich Lenhardt hl






Anatol Locker al

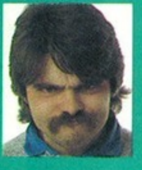
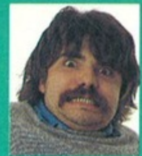



Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Michael Hengst mh




Martin Goldmann go







Michael Hengst

schätzt besonders **Rollenspiele** und **Simulationen**.

Zur Zeit spielt er besonders gern **Phantasy Star** (Sega), **Falcon** (Amiga, ST), **Gunship** (ST), **Might & Magic II** (Apple II).

Martin Goldmann

freut sich am meisten auf **Simulationen** und **Rollen- und Strategiespiele**.

Seine momentanen Hits: **Pool of Radiance** (MS-DOS), **Ultima V** (MS-DOS), **Gradius** (Nintendo).



Konix' knackige Konsole

Eine englische Firma krempelt den Videospiele-Markt auf: Konix stellt mit seinem Multi-System ein revolutionäres Konzept vor.



Mit dem Hydrauliksessel lockt das totale Spiele-Vergnügen. Er schüttelt den Spieler so gründlich durch, daß bei der Verkaufsversion ein Sicherheitsgurt angebracht wird (oben).

Ballern wie noch nie: Bei der Lichtpistole für das Multi-System darf ein kerniger Rückstoß nicht fehlen (links oben)

Über das Videospiel-System von Konix (die Firma wurde bekannt durch den Joystick "Speed King") wird schon seit einigen Monaten geflüstert und getuschelt. Im Januar auf der CES in Las Vegas enthüllten die Macher des sogenanten "Konix Multi-Systems" erste Einzelheiten (siehe auch Messebericht in *POWER PLAY* 3/89). Offiziell wurde die Katze aber erst Anfang Februar aus dem Sack gelassen. Auf der Londoner Toy Fair, einer großen Spielzeugmesse, präsentierte Konix am eigenen Stand die ersten Multi-System-Konsolen.

Im Gegensatz zu allen anderen Videospiel-Konsolen ist das Multi-System nicht einfach nur ein Kästchen, an das man einen Joystick stöpselt, um zu spielen. Die graue Grundkonsole hat in etwa die Form eines Hufeisens. In der Mitte befindet sich ein in der Höhe verstellbarer Regler, der dem Piloten-Steuerknüppel in einem Flugzeug ähnelt. Mit dieser Einheit lassen sich Flugsimulationen oder Flugzeug-Actionspiele optimal steuern, denn man kann sie nicht nur in alle vier Himmelsrichtungen bewegen, sondern auch nach oben und unten ziehen. Mit wenigen Handgriffen verwandelt man den Pilotenknüppel in einen Motorrad-Lenker, um stilecht rassige Rennen genießen zu können. Zwei Pedale (zum Beispiel zum Bremsen und Gasgeben) werden auf den Boden gestellt und mit den Füßen bedient. Es gibt zusätzlich ein Lenkrad zum Aufsetzen, das auch mit Feuerknöpfen versehen ist. Auto-Actionspiele lassen sich mit dem Multi-System hervorragend steuern. Ein ganz normaler Joystick kann auch angeschlossen werden. Eine Mechanik sorgt sogar dafür, daß die Steuereinheit erschüttert werden kann. Kommt man zum Beispiel beim Autorennen von der Fahrbahn ab und braust mit 200 Sachen über einen Kartoffelacker, beginnt das Lenkrad tüchtig zu rütteln — fast wie im richtigen Leben.

In den Spielhallen gibt es aufregende Automaten wie "Galaxy Force" oder "Afterburner", bei denen der Spieler in Hydrauliksesseln ordentlich durchgeschüttelt wird. Steuert man beispielsweise sein Raumschiff in eine enge Linkskurve, macht der Sessel auch einen Schlenker nach links. Das Spielgefühl ist natürlich super, blieb bisher aber Spielhallenbesuchern vorbehalten. Konix will das ändern: Für knappe 500 Mark soll ein Hydrauliksessel angeboten werden, den man an das Multi-System anschließen kann. Der Prototyp, der auf der Toy Fair zu erleben war, machte einen prima Eindruck. Wenn Konix den Sessel wirklich zu dem angekündigten, relativ günstigen Preis anbieten wird, steht uns allen ein völlig neues Spielgefühl im Wohnzimmer bevor. Sehr originell verspricht auch die Lichtpistole zu werden, die ebenfalls fürs Jahresende angekündigt ist. Sie soll einen Rückstoß für besonders lebensechtes Bildschirmballern bieten. Das Multi-System und der Hydrauliksessel sorgten auf der Messe für viel Staunen und Begeisterung. Ein Spezial-Chip sorgt für superschnelle Vektorgrafik, Sound ertönt nahezu in CD-Qualität und bis zu



Die Multi-System-Konsole mit dem Lenkrad, das man auch in einen Flugzeug-Steuerknüppel und in einen Motorrad-Lenker verwandeln kann. Joysticks lassen sich zusätzlich anschließen.



Die Macher des Multi-Systems: Konix-Boß Wyn Holloway (Mitte) hatte die Idee; die Techniker Robert Kent (links) und Chris Green (rechts) entwickelten die Hardware

256 von insgesamt 4086 Farben können gleichzeitig dargestellt werden.

Außer einem kurzen Demo, das die Hardware bei weitem nicht ausreizte, gab es noch keine Software zu sehen.

Das Konix Multi-System auf einen Blick

Preis:	zirka 600 Mark
Erhältlich ab:	August 1989
Software-Angebot:	Angeblich um die 20 Spiele im August. Bis Ende 1989 sollen es zirka 40 Spiele sein.
Preis pro Spiel:	knapp 50 Mark (Diskette).
CPU:	8086-Prozessor, der mit 6MHz getaktet wird.
Zusatz-Chips:	ASIC (Video-Prozessor), DSP (Digi-Sound und Berechnung von Vektorgrafik), Blitter (schnelle Grafik-Darstellung).
RAM:	128 KByte
Diskettenlaufwerk:	880 KByte Speicherkapazität pro 3½-Zoll-Diskette. Programmteile können geladen werden, während ein Spiel läuft.
Grafik:	Farbpalette: 4096 Farben. Davon bis zu 256 Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 256 x 200 Bildpunkten. 16 Farben gleichzeitig bei der höchsten Auflösung von 512 x 200 Bildpunkten.
Sound:	14-Bit-D-A-Wandler sorgt für Stereo-Sound in "Beinahe-CD-Qualität".
Anschlüsse:	PAL UHF (Fernsehapparat), PAL Composive Video (Monitor) und RGB (RGB-Monitor). Expansion Port (fürs Diskettenlaufwerk, das bei der Grundkonsole mitgeliefert werden soll). Cartridge Port für Module. Kopfhörer-Anschluß (Stereo). 2 Joystick-Ports.

Schlichter Grund: Die Softwarefirmen, die Programme fürs Multi-System schreiben wollen, hatten ihre Entwicklungssysteme nicht früh genug erhalten. Bis August, wenn das Multi-System in die Geschäfte kommen soll, werden voraussichtlich 15 bis 20 Spiele erhältlich sein. Prominente Firmen wie Ocean, U.S. Gold, Palace, Thalamus, Mirrorsoft, Lucasfilm Games, Electronic Arts, Logotron und Linel haben angekündigt, Titel für das neue Videospiel zu veröffentlichen.

Völlig neu: der chemische Kopierschutz

Die Namen der ersten Titel wurden noch nicht genannt, doch man kann davon ausgehen, daß in erster Linie prominente Spielhallen- und Computer-Bestseller fürs Konix umgesetzt werden. Man stelle sich zum Beispiel vor, "Road Blasters" oder "Out Run" mit Lenkrad, Pedalen und Hydrauliksessel spielen zu können — traumhaft!

Die ersten Spiele für das Multi-System werden auf 3½-Zoll-Disketten erscheinen. Jedes dieser Programme soll nicht mehr als 50 Mark kosten. Die Disketten werden mit einem speziellen chemischen Verfahren präpariert und laut Hersteller nicht kopierbar sein. Konix wird als einzige Firma die speziellen Multi-System-Disketten herstellen können. Bei den Disketten, auf die je 880 KByte Daten passen, sind 4 KByte als beschreibbarer Bereich reserviert, um Spielstände und High Scores zu speichern.

Mit Konix wagt erstmals ein europäischer Hersteller den japanischen und amerikanischen Videospiel-Giganten Sega, Nintendo und Atari Paroli zu bieten. Dieses Jahr soll das Multi-System mit großem Werbeaufwand in Europa etabliert werden, anschließend werden der amerikanische und der japanische Markt ins Visier genommen. Das Konzept des Multi-Systems ist hervorragend und verspricht eine ganz neue Dimension des elektronischen Spielvergnügens. Ob das Multi-System wirklich der ganz große Hit wird, hängt aber sehr von der Qualität der Software ab. Auch wenn man von Diskette nachladen kann, werden die Programmierer beim recht geringen RAM-Speicher von 128 KByte etwas ins Schwitzen kommen. Wir werden Euch natürlich auf dem laufenden halten. Fangt sicherheitshalber jetzt schon mal an zu sparen, denn wenn im Spätsommer einige Super-Spiele für das Multi-System erscheinen, könnte es die ganze Szene auf den Kopf stellen.

hl

Zak ist Spitze

Die *POWER PLAY*-Leser haben gewählt: "Zak McKracken" ist das Spiel des Jahres 1988.

Die Leserwahl von *POWER PLAY* und *HAPPY-COMPUTER* zum "Computerspiel des Jahres" hat Tradition. 1988 fand sie bereits zum fünften Mal statt; zum ersten Mal wurden auch Videospiele in die Wertung miteinbezogen. Dreimal holten sich bislang Sport-Simulationen den begehrten Titel (1984 bis 1986 gewannen drei "Games"-Titel von Epyx); einmal landete eine handfeste Ballerei ganz oben (1987 siegte Oceans "Wizball"). 1988 habt Ihr erstmals ein Abenteuerspiel auf Platz 1 gewählt: Der Sieger heißt "Zak McKracken" von Lucasfilm Games!

POWER WETTBEWERB

Vielen Dank an alle, die bei der Wahl mitgemacht haben. Zehn Teilnehmer dürfen sich besonders freuen, denn sie wurden als Preisträger gezogen. Jeder erhält in den nächsten Tagen das Spiel, das er sich auf seiner Teilnahmekarte gewünscht hatte. *hl*

Ralf Brueffer, Ochtrup
Jörg Emmerich, Friederwald
Christian Giecke, Taunusstein
Hendrik Janßen, Hannover
Ingo König, Hemmingen
Carsten Muecke, Herford
Manuel Polik, Biessenhofen
Peter Proffe, Dortmund
Jörn Schattschneider, Hamburg
Matthias Schmitt, Bad Orb

Das sind die zehn Gewinner



Souverän verwies "Zak McKracken" die Konkurrenz auf die Plätze (im Bild die deutsche Amiga-Version).

1. **Zak McKracken** (Lucasfilm Games) 18,1 %
2. **Microprose Soccer** (Microprose) 12,2 %
3. **Dungeon Master** (FTL) 9,2 %
4. **Great Giana Sisters** (Time Warp) 8,6 %
5. **Interceptor** (Electronic Arts) 4,1 %
6. **Hawkeye** (Thalamus) 3,8 %
7. **The Bard's Tale III** (Electronic Arts) 3,6 %
8. **Tetris** (Mirrorsoft) 3,2 %
9. **Carrier Command** (Rainbird) 2,9 %
10. **Impossible Mission II** (Epyx) 2,3 %
11. **Ultima V** (Origin) 2,3 %
12. **Katakis** (Rainbow Arts) 1,8 %
13. **Superstar Ice Hockey** (Mindscape) 1,8 %
14. **Football Manager II** (Addictive) 1,6 %
15. **Super Wonderboy in Monsterland** (Sega) 1,6 %

Die Top 15 der Leserwahl zum Spiel des Jahres 1988. Neben den Namen der Spiele und Softwarefirmen haben wir angegeben, wieviel Prozent von allen Stimmen auf jedes einzelne Programm entfielen.

INDERMACHE

***POWER PLAY* blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch erste Bilder von Spielen, die in den nächsten Monaten erscheinen werden.**

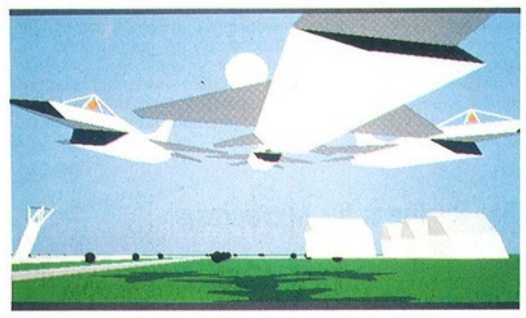
Weird Dreams (Rainbird)



Liebe Grüße vom "Weird Dreams"-Alptraumhühnchen (ST)

Gesegnete Alpträume wünscht Ihnen Rainbird mit "Weird Dreams". Der traumhafte Titel soll nicht besagen, daß das Spiel so langweilig ist, daß man augenblickllich einschläft. Die Handlung des Adventures versetzt Sie vielmehr in eine bizarre Alptraum-Welt voller bissiger Rosensträuche, tödlicher Spielzeugmonster und anderer Nettigkeiten. Rätsel müssen gelöst werden, um den Alpträumen zu entkommen. Wer einen Amiga, Atari ST, C 64 oder MS-DOS-PC hat, darf mitträumen. *hl*

Chuck Yeager's AFT 2.0 (Electronic Arts)



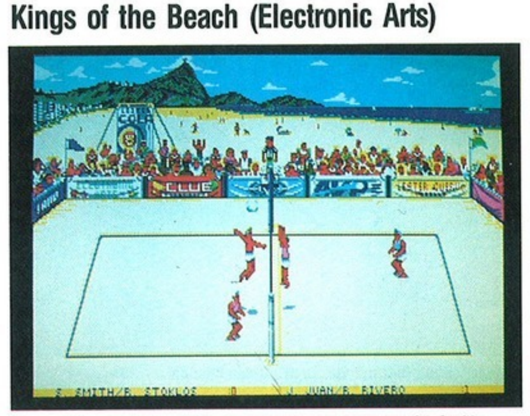
Chuck Yeager zum Zweiten: Formationsflug mit dem PC

"Chuck Yeager's AFT" gilt seit seinem Erscheinen als eine der spritzigsten Flugsimulationen. Im April will Electronic Arts eine verbesserte 2.0-Version des Klassikers veröffentlichen. Sie soll 89 Mark kosten, doch wer bereits ein Original vom alten AFT besitzt, erhält die neue Version beim englischen Electronic Arts-Büro zum halben Preis. Besondere Features von "AFT 2.0": insgesamt 18 Flugzeuge, Nachtlandungen, neue Rennstrecken und ein garantiert nicht abschmiersicherer Formations-Modus. Außer einer MS-DOS-Version sind keine Umsetzungen geplant. *hl*

Super Mario Bros. 3 (Nintendo)

In Deutschland leiden die Besitzer eines Nintendo-Videospiels immer noch unter akutem Mangel an neuen Modulen. Da kann man nur neidisch nach Japan schielen, wo vor kurzem "Super Mario Bros. 3" erschien. Das Geschicklichkeits-Spiel soll an Qualität und Klasse seine Vorgänger um Längen übertreffen und verkauft sich in Japan glänzend. Wann das Super Mario Bros. 3 nach Deutschland kommt, steht in den Sternen. *hl*

Kings of the Beach (Electronic Arts)

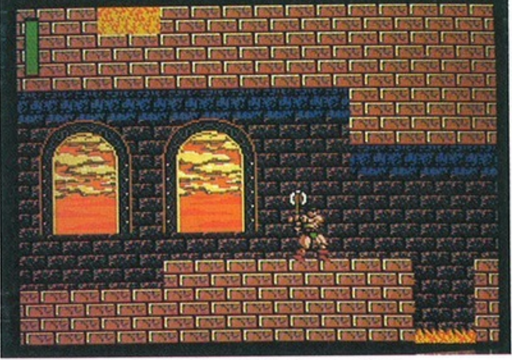


Hier spielen die Kings of the Beach auf einem PC mit EGA-Grafik

Volleyball einmal anders: Nicht in einer muffigen Turnhalle, sondern an einem sonnigen Strand wird bei "Kings of the Beach" gehechtet und gebaggert. An verschiedenen Orten spielen Sie allein oder mit Partner gegen andere Strand-Volleyballteams. So um die 15 Vorrundenspiele muß man gewinnen, um im Finale antreten zu dürfen. Das Programm soll bis Ende März für MS-DOS-PCs erscheinen und 79 Mark kosten. *hl*

Rastan (Sega)

Erst wütete er auf dem Taito-Spielautomaten, dann machte er auf C 64, CPC und Spectrum Monster-Kleinholz. Jetzt rollt der handfeste Barbar "Rastan" auch in Modul-Form an. Im Lauf des Frühjahrs soll die Sega-Version des Actionspiels erscheinen. In

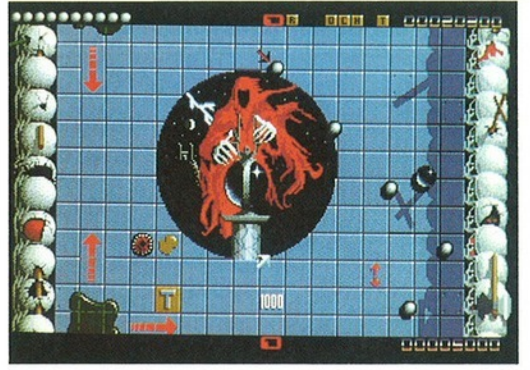


Mit der Axt in der Hand haut er sich durchs ganze Land



verschiedenen Levels darf sich Rastan mit allerlei Ungetier herumärgern. Extrawaffen und große Obermonster dürfen da nicht fehlen. Kein übertrieben originelles Spiel, aber so ein Einzelkämpfer-Metzeldrama fehlte bisher noch im Sega-Modulangebot — wetzt schon mal Eure Joypads. *hl*

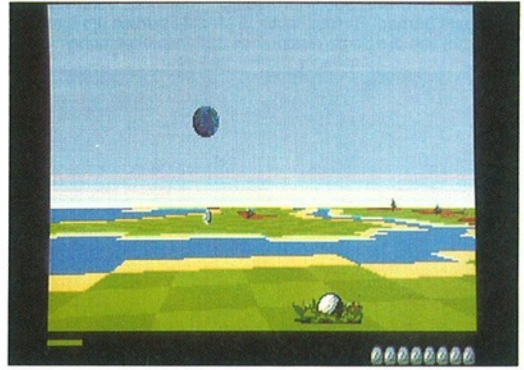
Ballistix (Psyclapse)



Ballistix — ein Ball mit viel Drall (Amiga-Version)

Verrückte Ballspiele liegen spätestens seit "Speedball" voll im Trend. Da kann es sich das Liverpooler Softwarehaus Psyclapse nicht verkneifen, mit "Ballistix" ein weiteres Science-fiction-Sportspiel zu veröffentlichen. Versuchen Sie, gegen einen Mitspieler oder gegen den Computer viele Tore zu erzielen. Die ausgefallenen Spielfelder sorgen dafür, daß diese Aufgabe schön schwierig wird. Bodenfliesen, die Ihre Spielfigur aufsaugen, wegschubsen oder mit Magnetkraft die Flugbahn des Balls beeinflussen, halten Sie auf Trab. Ballistix erscheint in diesen Tagen für Amiga und Atari ST und kostet um die 70 Mark. *hl*

Archipelagos (Logotron)



Den Giftstrauch im Visier: Archipelagos auf dem ST

Zehntausend Welten und eine neue Spielidee — das klingt fast nach einem Hit vom "Sentinel"-Kaliber. In Logotrons 3D-Strategiespiel "Archipelagos" knackt man Felsbrocken, die in einer dreidimensionalen Landschaft stehen. Manche Landschaften wird der geographisch gebildete Spieler sofort erkennen. Man spielt beispielsweise auf einem Areal, das wie England aussieht. Alle Felsen müssen mit dem Festland verbunden sein, sonst darf man sie nicht zerbröseln. Das wäre ja ganz einfach, gäbe es nicht Gefahren wie giftige Bäume, Treibsand und verseuchtes Wasser. Gesteuert wird mit der Maus: Der Spieler klickt auf das Feld, auf das er fahren will. Archipelagos erscheint in Bälde für Amiga, Atari ST und MS-PCs. *al*

Tyger Tyger (Firebird)



Tyger Tyger auf dem C 64. Wer bei Kasse ist, kauft Extras ein.

Der Engländer Gary Liddon verdiente sich jahrelang seine Brötchen als Spieletester der englischen Computerzeitschrift "Zzap" und sezierte in seinen Besprechungen neue Programme. Mittlerweile hat Gary die Fronten gewechselt und sein erstes eigenes Computerspiel geschrieben. Zusammen mit dem Grafiker Paul Docherty entstand "Tyger Tyger", das für C 64, CPC und Spectrum erscheinen soll. Tyger Tyger verspricht ein beinhartes Actionspiel zu werden. Fürs Monstermassakrieren wird man hier in bar bezahlt, um mit dem Geld in verschiedenen Läden Zusatzausrüstung zu kaufen. *hl*

Big Business für Microprose

Die amerikanische Softwarefirma Microprose ("Gunship", "Silent Service") ist in die "Inc. 500" aufgestiegen. In dieser Hitliste der US-Wirtschafts-Zeitschrift "Inc." werden die amerikanischen Privatfirmen mit den höchsten Umsatz-Zuwachsraten in den Jahren 1983 bis 1987 aufgeführt. Microprose befindet sich auf Platz 72 dieser Liste.

Die Hubschrauber-Simulation "Gunship" wurde in den Vereinigten Staaten über 250000mal verkauft. Dafür erhielt Microprose die Auszeichnung in Platin der Software Publishers Association (die amerikanische Vereinigung der Softwarehersteller). Für die Zukunft hat sich Microprose auch einiges vorgenommen. Im April soll "Gunship" endlich für den Amiga erscheinen. Im Laufe des Sommers sind ST- und Amiga-Umsetzungen von "Pirates" und "F-19 Stealth Fighter" geplant. Der "Universal Military Simulator II" wird von Microprose vertrieben werden — der erste Teil erschien vor gut einem Jahr bei Rainbird.

Die Fortsetzung des Strategiespiels wird voraussichtlich erst im August 1989 für Apple II GS, Amiga, Atari ST, Macintosh und MS-DOS-PCs erscheinen. *go*

Freispiel

Gelobt sei, was schnell fährt: Auf der diesjährigen Automatenmesse IMA in Frankfurt waren Fahrsimulatoren eindeutig die Renner.

Der Traum jedes Arcade-Freaks: das unendliche Freispiel. Ein kleiner Klick auf einen Knopf, der seitlich aus dem Gehäuse hängt. Klingeling — der Automat ist gefüttert. "99 Credits" steht am unteren Bildschirmrand. Ein Druck auf den Feuerknopf, die ersten Sprites bauen sich in Gefechtsformation auf. Los geht's.

Bargeldlos in die Spielhalle? Spielen mit Kreditkarte? Nicht ganz: Der Traum wurde nur zeitlich begrenzt auf der Automatenmesse IMA in Frankfurt wahr. Jeder Messebesucher konnte solange spielen, wie er wollte. Die Messe war jedoch nur für Fachbesucher geöffnet, "Normalsterbliche" durften nicht in die Hallen. Neben Spielen zeigten die Aussteller so ziemlich alles, was einen Münzschlitz hat (beispielsweise Musikboxen, Kaffee-, Kondom- und Zigarettenautomaten).

Eindeutige Messetrends: Gelobt sei, was schnell ist. Autorennen und Fahrsimulatoren waren klar in der Überzahl, "klassische" Action-Ballereien mußte man mit der Lupe suchen. Außerdem verstärkt sich der Trend zur Gewalt: Mit "NARC" (Test in dieser Ausgabe) wurde der unrühmliche Gipfel der Metzel-Spiele erreicht.

Der Sega-Klassiker "Out Run" kommt in der getunten Version "Out Run II — The Return of Out Run" wieder in die Spielhallen. Diesmal braust der Fahrer auf 16 neuen Kursen quer durch die USA. Zu Beginn des Spiels wählt man zwischen Automatik und Schaltgetriebe, zusätzlich gibt's einen Nitro-Booster, der den Ferrari für Sekunden gehörig nach vorne katapultiert. Wer ein Fan von grafischen Leckerbissen ist und geradlinige "Fahr- und Schaltspiele" nicht scheut, wird Out Run II mögen.

Amerikanisches Football im 21ten Jahrhundert bietet der neueste Atari-Automat "Cyberball". Das Spiel ähnelt im Aufbau dem Amiga-Hit "TV Sports Football". Der einzige Unterschied: Alle Spieler sind durch Roboter ersetzt; wer verliert, wird desintegriert. Zwei Spieler können gleichzeitig an der Kiste stehen; wer allein ist, bekommt einen Computergegner zugeteilt. Eine verständliche Sprachausgabe rundet den guten Eindruck ab.



Keine Chance mehr: Der Sega-Würger hat Supermacho auf die Matte geschlenzt

In "Sega Wrestling" versucht sich der Spieler im klassischen Wettstreit mit freundlichen Zwei-Zentner-Catchern. Jedes Mittel ist recht, um den Gegner auf die Matte platschen zu lassen. Drei Feuerknöpfe lassen viele unterschiedliche Hiebe und Griffe zu. Die Grafik ist witzig, der Sound deftig, die Gegner groß und der Spielwitz erfreulich.



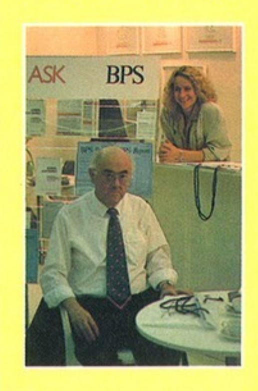
Freie Fahrt für freie Automaten: Hard Drivin' vermittelt frohes Fahrgefühl, komplett mit Gangschaltung und Pedalen

In "Double Dragon" entführten die Black Warriors die Freundin des Helden Jimmy Lee. In "Double Dragon II — The Revenge" zieht der Boß der Schläger seine 45er und nietet Mary Ann auf offener Straße um (einen dritten Teil wird's deshalb wohl kaum geben). Die beiden Jimmies sinnen jetzt auf Rache. Der Automat bietet spielerisch absolut nichts Neues. Treten, kicken und springen, mehr haben die Programmierer nicht vorzuzeigen — schade.

Und noch ein Nachfolger: "Super Wonder Boy III: Monster Lair" ist da. Der Wunderknabe hat jetzt ein Schwert zur Hand, mit dem er kräftig ballern kann (Logik ade...). Im ersten Level läuft, im zweiten fliegt er quer durchs Märchenland. Zusätzlich sammelt er Früchte. Der Sound ist zuckersüß, die Grafik schwelgt in Bonbonfarben. Leider sind die Schlußmonster markerschüt-

Die Bundespr

Kleine Überraschung am Rande: Auf der Messe war auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) mit einem Stand vertreten. Wir spra-



chen mit dem BPS-Vorsitzenden Rudolf Stefen.

POWER PLAY: Herr Stefen, haben Sie schon eine Runde gespielt?

Stefen: Nein. Ich bin aber

ternd schwer, der Rest vom Spiel ist kinderleicht.

Mit "Gain Ground" versucht sich Sega mit einer Mischung aus Action und Strategie. Man sieht von schräg oben auf ein Gelände, in dem waffenstarrende Roboter stehen. Es gibt 20 unterschiedliche Robotertypen, die heftig ballern. Ein bis zwei Spieler wählen eine von drei Figuren aus und versuchen, entweder den Ausgang zu erreichen oder alle Sprites vom Bildschirm zu putzen. "Gain Ground" sieht auf den ersten Blick harmlos aus, entpuppte sich auf Dauer aber als regelrechtes Suchtspiel.

Rambo und Raketen: Spiele brutal

Weniger aufregend spielt sich Konamis "M.I.A.". Der Spieler schießt sich im Rambo-Stil quer durch sechs Levels — Action wie gehabt. Konami schenkt jedem Händler, der eine Platine von "M.I.A." bestellt, ein sogenanntes Überlebensmesser mit allen Schikanen. Besagtes Messer ist laut Pressemitteilung mit Kompaß, Angelschnur, Sägedraht, Nähnadeln, Schleifstein und Oberschenkelriemen ausgestattet. Ziemlich scharfe Werbung...

In Taitos "Chase H.Q." gibt der Spieler für die Polizei Gas. Der Spieler bekommt den Auftrag, einen Verbrecher auf der lokalen Autobahn zu stellen. Man braust im "Out Run"-Look so schnell wie möglich zum gesuchten Fahrzeug und rempelt es solange, bis der Fahrer kapituliert. Chase H.Q. ist spielerisch ausgetüftelt, die ersten Levels sind nicht zu schwer. Neben schneller und sauber gezeichneter Grafik schallt eine realistische Sprachausgabe aus den Stereo-Lautsprechern.

Auto fahren und kein Ende: Auch Konami hat zwei Automaten gezeigt, in denen sich alles ums Lenkrad dreht. In "Conquered Flag" geht's um Autorennen pur; im Stil von "Wec Le Mans" wird hier Gas gegeben, was der Bleifuß hergibt. Allerdings wird die Rennstrecke nicht im 3D-Design gezeigt, sondern aus der Vogelperspektive. "Super Off Road" ist ein Spiel, an dem bis zu vier Spieler gleichzeitig um die Wette fahren. Wer "BMX Simulator" kennt, weiß, was den Spieler an diesem Automaten erwartet: Schönstes Geländefahren aus der Vogelperspektive. Wer sich in diesem Rennen auf die ersten Plätze schiebt, bekommt eine Prämie. Mit dem Geld werden Extras für den Wagen gekauft.



Im aufgepeppten Testarossa sitzt immer noch die gleiche blonde Beifahrerin, neu ist dafür der Nitro-Booster



Zum Konami-Automaten "M.I.A." (Missed in Action) wird den Händlern ein großes Überlebensmesser mitgeliefert

Optimales Fahrgefühl bietet "Hard Drivin"

Mit "Hard Drivin'" setzt Atari der Renn-Manie die Krone auf. Als Spiel kann dieser Automat schon fast nicht mehr bezeichnet werden; es ist vielmehr ein ausgewachsener Fahrsimulator. Das Standmodell hat einen Zündschlüssel zum Starten, Pedale für Gas, Bremse und Kupplung, sowie eine 5-Gang-Schaltung. Wahlweise steht auch eine Automatik zu Verfügung. Zwei verschiedene Parcours stehen dem digitalen Raser zur Auswahl: Eine ganz normale Straße mit recht lebhaftem Verkehr oder eine Stuntstrecke mit Looping, Sprungschanze und anderen Schikanen. Alles ist bis ins Detail in 3D-Grafik dargestellt (inklusive der Kühe am Straßenrand). Wer einen Unfall baut, kann seinen Fahrfehler in einer Zeitlupenwiederholung noch einmal betrachten.

Recht makaber ist "Splatter House". Ein Unhold mit einer Eishockey-Maske auf dem Gesicht wandert durch ein finsteres Haus. Der Knabe erinnert fatal an den Titelhelden eines mittlerweile indizierten Horrorfilms. Wer starke Nerven hat, kann das Männlein beilschwingend und monsterkillend durch das Haus begleiten. Von der übelsten Sorte sind die Hintergrundgrafiken. Schon im ersten Level liegen Leichenteile, Gedärme und anderes unappetitliches Zeug herum.

Daß es auch ohne blutspritzende Metzelorgien geht, beweist der "Tetris"-Spielautomat. Atari hat die Lizenz des bekannten Computerspiels gekauft und eine Spielhallenumsetzung programmiert. Neu ist hier der Zwei-Spieler-Modus, bei dem man gleichzeitig gegeneinander antritt. Sonst hält sich das Pixel-Puzzle ziemlich genau an das Heimcomputervorbild. Tetris ist mit eine der schönsten Neuerscheinungen auf der IMA gewesen.

"Strider" von Capcom ist ein höllisch schweres Actionspiel; der Spieler kann hier nach Herzenslust ballern, hüpfen, klettern und nette Extras einsammeln. Sehr gut waren hier die supergroßen Sprites und die hervorragende Animation.

al/mh

stelle klärt auf

über die Messe gebummelt und habe vielen Spielern über die Schulter geschaut.

POWER PLAY: Was macht die Bundesprüfstelle auf der Automatenmesse?

Stefen: Wir klären die Besucher über unsere Arbeit und die Arbeit der freiwilligen Automatenselbstkontrolle (ASK) auf. Sie wurde 1982 zur Abwehr von Indizierungsanträgen gegründet und prüft die Automatenspiele, bevor sie auf den deutschen Markt kommen, was wir wegen des Verbotes der staatlichen Vorzensur nicht dürfen. Je nach Ausgang der Prüfung werden die Geräte mit "jugendfrei", "ungeeignet für Kinder und Jugendliche" und "für Deutschland nicht geeignet" gekennzeichnet und mit entsprechendem Sticker versehen.

Von den Jugendämtern in den letzten Jahren bei der BPS vorgebrachte Monita gegen Automatenspiele konnte mit Hilfe der ASK ausgeräumt werden.

HITPARADEN

LESER-HITS



Tusch für Eure neue Nummer 1: Zak McKracken

		Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(2)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	5. Monat
2.	(1)	Great Giana Sisters	Rainbow Arts	12. Monat
3.	(3)	Microprose Soccer	Microprose	2. Monat
4.	(7)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	14. Monat
5.	(14)	Elite	Firebird	25. Monat
6.	(5)	Katakis	Rainbow Arts	4. Monat
7.	(12)	Dungeon Master	FTL	17. Monat
8.	(11)	Pirates	Microprose	6. Monat
9.	(4)	Interceptor	Electronic Arts	7. Monat
10.	(6)	The Bard's Tale III (Thief of Fate)	Electronic Arts	7. Monat
11.	(8)	Superstar Ice Hockey	Mindscape	12. Monat
12.	(10)	Carrier Command	Rainbird	4. Monat
13.	(9)	Bubble Bobble	Firebird	12. Monat
14.	(19)	Hawkeye	Thalamus	2. Monat
15.	(16)	The Last Ninja II	System 3	2. Monat
16.	(17)	Defender of the Crown	Cinemaware	16. Monat
17.	(13)	Football Manager II	Addictive	6. Monat
18.	(—)	Wonderboy in Monsterland	Sega	1. Monat
19.	(—)	Ultima V (Warriors of Destiny)	Origin	1. Monat
20.	(20)	Pac-Mania	Grandslam	2. Monat

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für die einzelnen Computer. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausgaben. Außerdem werfen wir einen Blick ins Ausland und drucken die englische Software-Hitliste ab.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

Detlef Eckardt, Stuttgart
Michael Günther, Loßburg
Benjamin Hartjen, Hamburg
Thomas Hölzcher, Borken
Tanja Hofmann, Norderstedt
Bernhard Jung, Schwörstadt
Marco Menzel, Aerzen
Stefan Pawellek, Gelsenkirchen
Peter Proffe, Dortmund
Alexander Tsagoudis, Leverkusen
Andreas Ulbrich, Kempen
Patrick Welchert, Frankenberg

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- **Armalyte** (Thalamus)
- **Pool of Radiance** (SSI)
- **R-Type** (Electric Dreams)
- **Wasteland** (Electronic Arts)
- **Thunder Blade** (U.S. Gold)

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. (—) **Robocop** (Ocean)
2. (2) **Afterburner** (Activision)
3. (1) **Operation Wolf** (Ocean)
4. (3) **Double Dragon** (Melbourne House)
5. (7) **Thunder Blade** (U.S. Gold)
6. (—) **R-Type** (Electric Dreams)
7. (—) **Falcon** (Mirrorsoft)

Billigspiele und Compilations:

1. (2) **Joe Blade 2** (Players)
2. (3) **Indiziertes Spiel**
3. (—) **Ghostbusters** (Mastertronic)
4. (—) **International Rugby Simulator** (Code Masters)
5. (—) **Knightmare** (Mastertronic)
6. (1) **Bomb Jack** Encore
7. (—) **Through the Trap Door** (Alternative)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga
1. Elite
2. Interceptor
3. Zak McKracken
4. Katakis
5. Carrier Command

Atari ST
1. Dungeon Master
2. Carrier Command
3. Starglider II
4. Zak McKracken
5. Superstar Ice Hockey

C 64/128
1. Zak McKracken
2. Great Giana Sisters
3. Microprose Soccer
4. Maniac Mansion
5. Pirates

CPC
1. Football Manager II
2. California Games
3. Pirates
4. Bubble Bobble
5. The Bard's Tale

MS-DOS-PCs
1. Zak McKracken
2. Superstar Ice Hockey
3. Space Quest II
4. Leisure Suit Larry
5. Tetris

Videospiele
1. Wonderboy in Monsterl.
2. Alex Kidd
3. Super Mario Bros.
4. Phantasy Star
5. Zelda II

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Karten bitte an diese Adresse

Vertrieb: Rushware, Mitvertrieb: Microhändler Österreich: Karasoft · Schweiz: Thali AG

HOLLYWOOD POKER PRO

Pokern auf die reizvolle Art: Vier Mädchen mischen mit. Doch Vorsicht! Die Vier kennen alle Tricks und bluffen Sie gnadenlos aus. Wer nicht gewaltig aufpaßt, verliert das letzte Hemd. Hollywood Poker Pro bietet aufregende Grafik, anregende Musik und den neuartigen Zoom-Modus für jedes Detail.

C 64
Amiga
Atari ST

reLINE®
SOFTWARE

TIME WARP®

50 geheimnisvolle Ebenen mit unzähligen Kisten: In diesen Kisten stecken die Waffen, mit denen böse Invasoren in eine andere Dimension gejagt werden. Aber wie gehen die verdammten Dinger auf? Logik, Strategie und Action von Oxxonian werden Sie wochenlang fesseln.
Erhältlich für C64, Amiga, Atari ST, MS-DOS PC

Vertrieb: Rushware, Mitvertrieb: Microhändler
Österreich: Karasoft · Schweiz: Thali AG

OXXONIAN



Da liegt die geballte Programmier-Kraft. Von rechts nach links: Marc Growe, Al Lowe, Scott Murphy, Jim Walsh. ▶

Der Sierra-Clan

Wo trifft man eine Firmenchefin, einen ehemaligen Polizisten, zwei Science-fiction-Freaks und den geistigen Vater von "Leisure Suit Larry"? Nur bei Sierra, Amerikas Parade-Softwarefirma für außergewöhnliche Abenteuerspiele.

Wenn das so weitergeht, bekommt Larry Laffer Ego-Probleme. Seit vier Stunden strampelt er sich ab, um die Dame an der Bar anzumachen. Alles, was er erntet, sind gelangweilte Blicke und hämische Kommentare. Larry spielt seinen letzten Trumpf aus und zückt eine Rose. Siehe da, die Dame zeigt sich stark beeindruckt und nimmt die Blume; zehn Punkte mehr auf dem "Score"-Konto. Keine Milieu-Studie aus der Stammkneipe, sondern eine Situation aus dem wohl bekanntesten Sierra-Spiel: "Leisure Suit Larry".

Die Softwarefirma Sierra wurde durch die "Quest"-Serien bekannt. Inzwischen gibt es vier Teile "Kings Quest", zwei Folgen "Space Quest", zwei von "Police Quest"; auch Larry hat inzwischen zwei Folgen auf dem Buckel. Die Sierra-Adventures bestehen meistens aus perspektivisch gezeichneten Räumen, in denen sich eine Spielfigur herumtreibt. Sie führt die Kommandos des Spielers aus. Die Spiele erscheinen vorzugsweise für MS-DOS- und 16-Bit-Computer, sind einsteigerfreundlich und sehr witzig. Wir besuchten die Sierra-Programmierer in Amerika. Chefin Roberta Williams, bekannt durch die "Kings Quest"-Serie, empfing uns herzlich.

POWER PLAY: Wie fühlt man sich als Präsidentin?

Roberta: Nicht übel. Ich bin allerdings keine Alleinherrscherin; mein Mann Ken und ich gründeten Sierra zusammen.

POWER PLAY: Wie bist Du zu Computern gekommen?

Roberta: Durch meinen Mann. Er programmierte, ich kümmerte mich um unser Haus. Irgendwann setzte ich mich an die Kiste und begann, Grafiken zu zeichnen. Es waren statische Bilder, schwarzweiß, sie bestanden nur aus Linien. Zuerst zeichnete ich einen Entwurf auf ein Blatt Papier, dann legte ich es auf ein Grafiktablett und zeichnete die Konturen nach — dann stand das Bild im Speicher.

Es war damals eine reine Hacker-Industrie. Als wir das Grafiktablett kauften, gab es keine Software dafür, Ken mußte alles selbst programmieren. Ich war froh, daß er das konnte, denn ich bin definitiv keine Programmiererin. So konnten wir unsere Talente kombinieren.

POWER PLAY: Hast Du die "Kings Quest"-Spiele alle selbst entworfen?

Roberta: Nicht nur das: Ich habe die ersten Sierra-Spiele "Mystery House" und "Wizard and the Princess" alleine designt. Danach folgten "Mission Asteroid", "Dark Crystal", "Mickey's Space Adventure", "King's Quest I","King's Quest II", "King's Quest III" und King's Quest IV".

POWER PLAY: Woher kommen alle Deine Ideen?

"Ich habe das Gefühl, ich habe so etwas schon immer getan"

Roberta: Keine Ahnung. Ich habe das Gefühl, ich habe so etwas schon immer getan. Als ich ein kleines Mädchen war, habe ich viele Bilder gezeichnet. Ich hatte Spaß daran, Szenarien zu entwerfen. Ich habe keine spezielle Schule dafür besucht, es kommt einfach von irgendwo her. Leider komme ich nicht mehr zum Zeichnen. Die Grundidee, die Rohzeichnungen und die Geschichte stammen von mir, den Rest erledigen unsere Grafiker.

POWER PLAY: Wird es einen Nachfolger zu Kings Quest IV geben?

Roberta: Wenn das Publikum es will, kann ich schlecht nein sagen. Ich werde abwarten, wie sich King's Quest IV verkauft.

POWER PLAY: Liest Du Märchen, um auf neue Ideen zu kommen?

Roberta: Ja. Ich muß wohl (*großer Seufzer*). Wenn jemand sagt "Es ist Zeit, ein neues King's Quest zu machen", dann renne ich in die Bibliothek und suche mir Material zusammen.

POWER PLAY: Welche Computerspiele gefallen Dir privat am besten?

Roberta: Ich spiele kaum. Nicht, weil ich nicht gerne spiele, sondern weil ich kaum Zeit habe. Wenn ich die Zeit hätte, würde ich mehr Adventures spielen. Ich mag keine Ballerspiele oder Flugsimulatoren. Vielleicht liegt es daran, daß ich eine Frau bin.

Bevor sich Roberta verabschiedet, stellt sie unsere nächsten Interviewpartner vor: Marc Crowe und Scott Murphy, die Schöpfer der "Space Quest"-Serie. Marc und Scott programmieren unter dem Künstlernamen "The two Guys from Andromeda" für Sierra. Gerade als wir mit dem Gespräch anfangen wollen, klingelt das Telefon:

Marc: Soll ich rangehen?

Scott: Es könnte Dein Zuhälter sein, geh' besser ran...

Marc: Ich habe ihm doch gesagt, daß er hier nicht anrufen soll.

Der "Zuhälter" entpuppt sich als Sierra-Techniker. Marc beantwortet ihm geduldig seine Fragen zum neuesten Spiel "Space Quest III". Nach dieser Unterbrechung geht das Interview richtig los:

POWER PLAY: Stellt Euch doch unseren Lesern vor.

Marc: Ich bin der eine von Andromeda und er der andere.

Scott: Zusammen sind wir "The two Guys from Andromeda".

POWER PLAY: Warum Andromeda?

Scott: Es gibt eine amerikanische Fernsehserie, die heißt "The two Guys from Italy". Wir dachten, unsere Version klänge ganz nett.

Marc: Aber niemand hat den Gag kapiert. Die meisten Dinge in unseren Spielen sind auch so: Wir lachen drüber, niemand kapiert sie (*breites Grinsen*).

POWER PLAY: Wie seid Ihr Euch begegnet?

Scott: Wir haben zusammen an "Black Cauldron" gearbeitet, dem Spiel zum gleichnamigen Walt-Disney-Film. Ich habe Ken Williams, den Boß von Sierra, gebeten, mich dort ar-

beiten zu lassen. Ich weiß nicht, warum er ja gesagt hat, als ich ihn fragte. Ich hatte keinen blassen Dunst vom Programmieren; ich hatte vorher in einem Restaurant gearbeitet.

Marc: Ich entwarf damals Packungs-Design. Sie steckten uns zusammen und ließen uns an Black Cauldron wursteln. Wir hatten den gleichen kranken Humor.

Scott: Wir schrieben einige nicht ganz nette Texte in das Programm. Die Leute von Walt Disney bekamen ausgerechnet diese Version in die Hände. Wir hatten zum Beispiel ein Sprite von Sierra-Boss Ken. Es erschien ab und zu auf dem Bildschirm und sagte: "Ist das Spiel schon fertig? Schneller, Jungs, ich brauch es g-e-s-t-e-r-n!" und stapfte wieder raus. Das war nur eine von vielen Sachen. Die Jungs bei Disney waren mit unseren Anmerkungen gar nicht zufrieden. Wir mußten die ganzen internen Gags wieder rausnehmen...

Die meisten Leute von Sierra wissen nicht, daß es in Space Quest eine versteckte Höhle gibt. Man muß lange spielen; nach einiger Zeit kommt Batman im Batmobil aus der Höhle geschossen. Wir haben's nicht einmal Roberta erzählt.

Marc: Es wurde für uns ziemlich langweilig, Black Cauldron zu Ende zu programmieren. Wir dachten uns: Wenn wir eine Story schreiben dürften, dann würden wir alles ganz anders machen. Scott programmierte eines Tages ein paar Räume vom zukünftigen "Space Quest". Ich zeichnete die Grafiken dazu und Ken sagte: "Okay, macht das Spiel."

Scott: ...und ich mußte alles debuggen.

POWER PLAY: Was ist das Wichtigste in Euren Spielen?

Scott: Gebt den Leuten etwas zu lachen. Wenn Du zum Beispiel in einem Adventure stirbst, dann bitte mit etwas Humor. Die meisten Spiele sind bierernst.

POWER PLAY: Schreibt Ihr zuerst ein Storyboard und programmiert dann? Oder beginnt Ihr einfach und fügt da und dort ein Stück dazu?

Marc: Wir kennen Anfang und Ende der Geschichte und beginnen zu arbeiten. Während dem Programmieren kommen natürlich tausend Dinge dazu: "Es wäre doch lustig, wenn wir das noch so und so machen... ja, ja, programmier's".

Scott: Roberta ist da ganz anders. Sie setzt sich hin und schreibt ein Spielkonzept. Damit geht sie dann zu den Programmierern, die ihre Ideen umsetzen.

POWER PLAY: Bekommt Ihr viel Fan-Post?

Scott: Ich bekomme viele Anrufe, die meisten wollen Spiele-Tips von mir. Marc hat sich inzwischen einen Anrufbeantworter zugelegt. Ich helfe den Leuten gerne, aber um halb drei Uhr morgens bin ich nicht mehr sonderlich gut drauf.

Marc: Verzweifelten Spielern ist es egal, wie spät es ist. Das verstehe ich.

Scott: Es ist ihnen auch egal, von wo aus sie anrufen. Einer meiner ersten Jobs bei Sierra war es, den ganzen Tag Fragen zu beantworten. Wir redeten mit Fans in der ganzen Welt, die nächtelang aufblieben, um uns anzurufen.

Marc: Das Härteste waren diese beiden kleinen Kinder, vielleicht zehn Jahre alt, die Fragen zu "Leisure Suit Larry" hatten. Sie flüsterten am Telefon, damit die Eltern nichts hörten: "Ey, was sollen wir in der Bar tun? Und was stellt man mit dem Mädchen an?" Dann hörte man eine Tür im Hintergrund aufgehen. Sie stammelten: "Uh, wir rufen Euch später zurück."

Scott: Einmal erhielten wir eine Art Drohbrief von einer radikalen Feministin, die mit Space Quest nicht zufrieden war.

Marc: Sie schrieb, das Spiel sei eindeutig männlich orientiert.

Scott: Wir haben uns überlegt, ob wir Ihr nicht dafür Leisure Suit Larry schicken sollen. Sonst ist die Fan-Post durchaus erfreulich, erstaunlicherweise schreiben uns viele Eltern.

POWER PLAY: Worum wird's in Space Quest III gehen?

Marc: Die "Two Guys from Andromeda", zwei weltberühmte Spiele-Programmierer, werden von Piraten entführt. Es ist Roger Wilcos Job, die Piraten zu verhaften und die Programmierer zu retten, damit sie in Sklavenarbeit neue Spiele schreiben können. Das Neue am dritten Teil ist, daß man sein eigenes Raumschiff steuern und verschiedene Planeten anfliegen kann. Wir bringen auch Action-Sequenzen in Space Quest III, eine davon heißt "Astro Chicken" oder "Klack Jägers Hühner-Flugsimulator". Ihr werdet es mögen.

Scott: Wir versuchen, unsere Serie weiterzuentwickeln. Wir haben als Babys angefangen. Wir wußten verdammt noch mal nicht, was wir zu tun hatten. Wir hatten ein paar Spiele gesehen, wir versuchten damals, es etwas anders zu machen. Womit wir immer noch kämpfen, ist der Schwierigkeitsgrad. Manche Leute setzen sich hin und spielen das Adventure einfach runter, andere brüten wochenlang rum. Wir wissen nie: Ist es zu einfach? Ist es zu schwer? Man zahlt ja ungerne 100 Mark und löst das Spiel in zwei Tagen. Am 31. März kommt's übrigens raus.



"Kings Quest"-Designerin Roberta Williams: "Ich bin definitiv keine Programmiererin"

POWER PLAY: Seid Ihr Astronomie-Freaks?

Scott: Ja, der Weltraum interessiert mich, ich lese viele Artikel darüber. Die ganze Idee macht mich an. Man kann dort oben verrückte Sachen anstellen, seine eigenen Regeln aufstellen, niemand kann sie dir widerlegen. Man kann ein wenig Gott spielen. Die Leute sehen immer nur die Millionen, die ausgegeben werden, aber nicht, was die Menschheit dafür alles lernt. Ich würde gerne eine "ernste" Weltraum-Simulation entwerfen. Schon als Kind habe ich alles über den Weltraum verschlungen.

POWER PLAY: Ihr seid Science-fiction-Fans. Was lest Ihr, welche Filme seht Ihr?

Marc: Ich weiß nicht, ob Science-fiction-"Fan" auf mich zutrifft. Ich mag zwar "Star Trek" und "Star Wars", bin aber kein wahnsinniger Anhänger von Science-fiction-Literatur.

Scott: Ich liebe "2001 — Odyssee im Weltraum". Außerdem interessieren wir uns beide für Spezialeffekte und wie sie gemacht werden. Marc arbeitet mit ein paar Leuten vom Film zusammen, da bekommt man viel zu sehen.

Marc: Ich arbeite zur Zeit bei einem Film über den zweiten Weltkrieg mit. Er wird gerade im Tonstudio nachbearbeitet, das macht unheimlich viel Arbeit. Außerdem produzieren wir kleinere Videos für den Hausgebrauch. Ihr solltet unseren "Two Guys from Andromeda"-Werbefilm sehen, da gibt's viel zu lachen.

POWER PLAY: Was spielt Ihr in Eurer Freizeit?

Scott: Ich liebe Flugsimulatoren, außerdem gefiel mir "Leather Goddesses of Phobos" sehr gut. Aber lieber nutze ich meine Zeit zum Programmieren — oder mit meiner Frau. Und ich gehe gerne mit dem Rucksack auf große Wandertouren.

POWER PLAY: ...mit einem Portable zum Programmieren im Rucksack?

Scott: Nein, bloß das nicht.

Marc: Das find' ich öde. Ich gehe lieber fischen....

Scott: ...und das finde ich langweilig.

Marc: Wir mögen manche Spiele, bei denen geballert wird. Sinnloses Töten von Aliens, das macht Spaß! (*Hämisches Gelächter*).

POWER PLAY: Warum fliegt der Besen in Space Quest II davon?

Scott: Warum glitzern die Sterne in Space Quest, obwohl es keine Atmosphäre gibt?

POWER PLAY: Die letzte Frage: Wann kommt Space Quest VIII?

Scott und Marc: Wenn's jemand kauft...

Die Türe öffnet sich wieder. Zuerst schiebt sich ein mächtiger Bauch ins Zimmer, dann erscheint der Rest von Al Lowe, dem "Leisure Suit Larry"-Designer. Im Schlepptau Jim Walsh, "Police Quest'-Schöpfer und ehemaliger Polizist. In der nächsten Ausgabe lest Ihr, welche persönlichen Erlebnisse sie in ihren Spielen verbraten haben.

Gregor Neumann/al

Erst gurten — dann starten!



Machen Sie sich bereit für den Flug Ihres Lebens. Mit einer der aufregendsten Flugsimulation mit der Falcon F-16. So realistisch, daß dieses Programm von der amerikanischen Luftwaffe sogar bei der Ausbildung von Piloten verwendet wird.

Falcon F-16 — einfach unglaublich. Cockpits auf Atari ST, Amiga und PC (CGA + EGA)

Die Fachpresse ist allgemein begeistert:

Power Play:

Beste Simulation 1988 für die PC-Version. Power Prädikat für ST- und Amiga-Version.



<u>Joystick:</u>
„Fans von technisch wirklich ausgereiften Echtzeit-Simulationen werden mit Falcon F-16 voll auf ihre Kosten kommen!"

<u>DOS International:</u>
„Alle Welt fiel aus den Wolken, als der Flugsimulator III vorgestellt wurde. Doch mit Falcon F-16 hat der König einen echten Konkurrenten bekommen."

<u>S.P.A. (USA):</u>
Bestes Action/Strategie-Programm
Beste technische Entwicklung
Beste Simulation

<u>U.K. Entertainment Software Industry:</u>
Beste 16-Bit-Simulation des Jahres 1988.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

POP 4/89

Name: ____________

Straße: ____________

PLZ: ______ Ort: ______

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

Hard'n Heavy

24 Levels voller Joystick-Nervenkitzel — ziemlich hart, ganz schön heavy.

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Reline

Grafik	69
Sound	73
Power-Wertung	71



Heavy hat eine versteckte Schatzkammer entdeckt (C 64)

Neues Futter für Fans von Plattformspielen: Bei "Hard'n Heavy" gibt es in 24 mit Gegnern gespickten Levels viel zu laufen, springen und schießen. Steuern Sie einen kleinen Roboter schnell ans Ende jedes Levels, bevor das Zeitlimit abgelaufen ist. Herumhuschende Gruselviecher können übersprungen oder durch einen beherzten Hieb auf den Feuerknopf mit einem roten Ball abgemurkst werden. Ein Druck auf die Leertaste friert das Geschehen auf dem Bildschirm ein. Jetzt steuern Sie einen Cursor im Extra-Menü. Hier wählt man — sofern vorhanden — eine Smart Bomb (putzt alle Gegner weg) oder einen Schutzschild (Ihr Roboter wird ein paar Sekunden lang unverwundbar).

Sammelt man 100 Sterne aus speziellen Blöcken ein, winkt ein Extraleben. Manche Blöcke haben's faustdick hinter den Ohren: Obwohl sie sich äußerlich brav und bieder geben, lassen sie bei Beschuß Sternchen oder nützliche Extras springen. Nicht nur bei den Steinen gibt es viel Verborgenes zu entdecken: Mancher Abgrund entpuppt sich als Zugang zu einer Schatzkammer, in der man nach Herzenslust Sternchen mopsen kann. Vielleicht stößt man beim gründlichen Spielen sogar auf versteckte Levels und Warp-Zonen, die Ihren Roboter ein paar Stufen überspringen lassen...

Ein Spieler kann alleine sein Glück versuchen. Es gibt außerdem mehrere Zwei-Spieler-Modi: Man kann "ganz normal" spielen (verliert Spieler A ein Leben, kommt Spieler B ran). Wer mal ein ganz anderes Spielvergnügen erleben will, sollte den "Bäumchen-wechsel-dich"-Modus probieren. Ein Roboter macht sich hier auf den Weg, doch alle paar Sekunden wechselt die Kontrolle: Mal ist der eine, mal der andere Spieler dran.

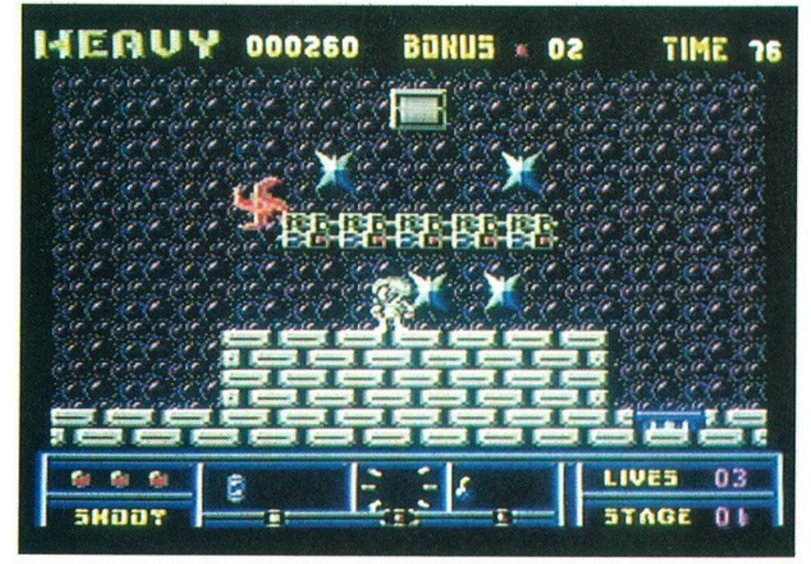
Es gibt zwei High-Score-Listen: Eine wird nach Punkten errechnet, in der anderen dürfen sich die Spieler eintragen, die am weitesten gekommen sind. Beide Listen werden bei den Disketten-Versionen gespeichert.

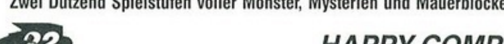
hl



Hard'n Heavy ist das beste Hüpfspiel der letzten Zeit für Heimcomputer. Die Levels sind raffiniert ausgetüftelt, auch schwere Stellen mit Übung schaffbar. Es gibt massig viele harmlos aussehende Stellen, hinter denen sich Extras oder Schatzkammern verstecken. Es empfiehlt sich aber nicht immer, jede Bonus-Chance zu nutzen. Das Abräumen von Sternchen kostet Zeit und die Zeitlimits sind zum Teil recht knapp bemessen.

Hard'n Heavy bietet nichts grundlegend Neues, aber ein solides Spielprinzip, das mit Liebe zum Detail ausgebaut wurde. Auf Ideen wie die verschiedenen Bestenlisten und den "Zwei-Spieler-im-Wechselschritt"-Modus muß man erstmal kommen. Ein feines Spiel, das Spaß macht.




Zwei Dutzend Spielstufen voller Monster, Mysterien und Mauerblöcke (C 64)

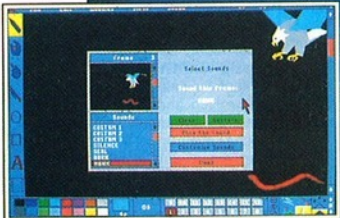


Es ist immer wieder ganz nett, sich von links nach rechts auf dem Bildschirm voranzuarbeiten, dabei zu schießen und blinkende Sternchen aufzusammeln. Ein paar hübsche Features retten Hard'n Heavy vor dem Abgleiten ins Mittelmaß: Die Zwei-Spieler-Option mit dem fliegenden Wechsel sorgt für rege Unterhaltung. Viele versteckte Bonusrunden und geheime Levels sorgen dafür, daß es auch beim x-ten Durchgang etwas Neues zu entdecken gibt.

Hard'n Heavy ist ein solides Stück Programmierarbeit, das Freunden von Jump-and-Run-Spielen sicherlich lange Spaß machen wird.

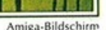
FANTAVISION™

Der fantastische Animations- und Effektgenerator



IBM-Bildschirm

Amiga Version DM 99,–
unverbindliche Preisempfehlung
(IBM-Version in Vorbereitung)



Amiga-Bildschirm

FANTAVISION ist ein vielseitiges und zugleich sehr anwenderfreundliches Animations-Programm.

Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, und Ihr Computer wird in wenigen Augenblicken zum Filmstudio! Im beiliegenden deutschen Handbuch finden Sie unter anderem einfache und komplizierte Anwendungsbeispiele in ausführlicher und leicht verständlicher Form. Einige wichtige Eigenschaften sind z.B.: • Vollständig menügesteuert • Dreh-, Stauch-, Kipp- und Zoomfunktionen • Unterstützt alle Grafikmodi (incl. HAM) und IFF-Formate • Deutsche Tastatur



Vertrieb
RUSHWARE GmbH · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/60 70
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft.

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,–
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen) ☐ C64 ☐ C 16/116/Plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple

Name

Straße

PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

Cosmic Pirate

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Outlaw

Grafik	76
Sound	64
Power-Wertung	75

Mit Hilfe einer Tube Zahnpasta und eines Dosenöffners gelingt dem Galakto-Schlitzohr Guy Manly die Flucht aus der Todeszelle. Er mopst sich ein kleines, bewaffnetes Raumschiff und beschließt, in Zukunft einer geregelten Arbeit nachzugehen. Die ist zwar nicht ganz legal, aber von irgend etwas muß der Mensch ja leben: Guy schließt sich dem "Council" an, dem Gauner-Syndikat der kosmischen Piraten.

"Cosmic Pirate" ist Outlaws neues Actionspiel, das außer rasanten Weltraum-Manövern und herzhaftem Ballern noch einige Feinheiten zu bieten hat. Es gibt mehrere Dutzend Missionen. Wer Kaperprämien spart, darf bessere Schutzschilder, Geschütze oder Antriebe für sein Raumschiff erwerben. Jede Suche nach einem Beuteschiff ist eine eigene Mission, die Sie durch mehrere Raumsektoren führt. Verschiedene Gegner machen Ihnen unterwegs das Leben schwer. Bei Beschuß hinterlassen diese lästigen Kerle manchmal Kapseln, deren Aufsammeln mit feinen Dingen wie Smart Bombs, Bonuspunkten oder Schutzschild-Auffrischern belohnt wird. Doch vorsicht: Sammelt man die Kapseln nicht schnell genug auf, verwandeln sie sich in zielsichere Raketen. *hl*



Der hellblaue Cursor weist den Weg zum Teleporter (Amiga)



Rund um die effektvolle Knallerei wurden geschickt motivationsfördernde Elemente wie Extra-Ausrüstung fürs Raumschiff und die vielen Missionen plaziert. Man kann mit der Reihenfolge der Missionen experimentieren oder sich überlegen, wann man welches Extra für sein Schiff kauft. Die Weltraum-Action ist auch nicht von Pappe: Bunte, schnelle Grafik gesellt sich zu fetzigen Soundeffekten, die gut zum Spielgeschehen passen. Am spannendsten sind die Verfolgungsjagden auf die Beuteschiffe, die Schuß für Schuß lahmgelegt werden. In höheren Levels kommen ganz gewaltige Ottos angerauscht.

Cosmic Pirate macht Spaß. Es ist für eine Runde gepflegtes Herumzappen bestens geeignet, wird allerdings relativ schnell relativ schwer (ein Fall für Flink-Finger).

Last Duel

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!/Capcom

Grafik	68
Sound	59
Power-Wertung	46

Die schlimmen Finger von Bacula haben den Nachbarplaneten Mu besetzt. Dabei kidnappten sie eine Prinzessin mit dem originellen Namen Fheeta (vorsichtig aussprechen, sonst vibrieren die Schneidezähne). Die Damen und Herren vom Spielautomatenhersteller Capcom sollten mal in ein Telefonbuch gucken, wenn ihnen die Namen ausgehen. Aber was soll's, denn die ganze Hintergrundgeschichte ist im Grunde nur überflüssiges Beiwerk. Ganz kurz und knackig nennt sich das Programm "Last Duel" und ist ein vertikal scrollendes Ballerspiel für einen oder zwei Spieler. Es gibt sechs Levels, in denen Sie entweder ein Bodenfahrzeug steuern oder einen Raumgleiter durchs Weltall manövrieren. Im Zwei-Spieler-Modus darf man mit einem Kollegen im Team auf den Feuerknopf hauen; dann kommen auch mehr Gegner angerumpelt.

Das Spielprinzip ist sehr bodenständig (das war die höfliche Formulierung... "Alles schon mal dagewesen" trifft's auch ganz gut): Schießen, Extrawaffen aufsammeln, Gegnern ausweichen und am Ende jedes Levels ein besonders robustes Obermonster wegputzen. Damit die Motivation nicht abschlafft, wird zwischen den Levels ein Bildchen der zu rettenden Prinzessin gezeigt: 17 Jahr, blondes Haar und wenig liebevoll in Ketten gelegt. Da putzt man die fiesen Aliens besonders inbrünstig vom Bildschirm... *hl*

Tapfere Helden gegen Weltraumschurken, 237. Folge (Amiga) ▶



Abgrundtief schlecht ist Last Duel nicht, aber leider überflüssig wie ein Kropf. Es gibt einfach zu viele Ballereien, die spielerisch ähnlich sind, aber mehr Spaß machen. In den nur sechs Levels findet man nichts, was einen vom Hocker reißt. Am überzeugendsten ist noch der Zwei-Spieler-Modus, aber alleine ballert man sich recht lustlos durchs Universum. Die Amiga-Version bietet ein paar nette Digi-Musikstücke und schön bunte Grafik. Das vertikale Scrolling ist sauber, doch steuert man nach links oder rechts, ruckt es schauderhaft.

Für ein Vollpreis-Computerspiel steckt zu wenig in dem Programm drin. Das spielt man mal zehn, fünfzehn Minuten, aber damit hat's sich auch schon. Nur für Leute, die prinzipiell auf alle Spiele scharf sind, in denen man Raumschiffe wegzappen kann. Ansonsten gibt's nur Grund zum Gähnen.



R-Type

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

Grafik	86	
Sound	84	
Power-Wertung	89	

Der Action-Klassiker "R-Type" für den Amiga ist uns einen Extra-Test wert, denn es wurde Byte für Byte speziell für den Amiga programmiert. R-Type auf dem Amiga bietet fast aufs Pixel genau alle Features des Spielautomaten-Originals. Extrawaffen wie ein Satellit, der als Rammbock gut zu gebrauchen ist und verschiedene Laser-Typen helfen im Kampf gegen die feindliche Übermacht. Alle Levels paßten beim Amiga auf eine Diskette. Die High Scores werden gespeichert. Nach dem Verlust aller Leben darf man fünfmal mit "Continue" im selben Level weiterspielen. *hl*



Paff, Zäng, Knall: Von Level 1 an gibt's Action satt (Amiga)



In diesem Level ist gut sichtbar der Wurm drin... (Amiga)



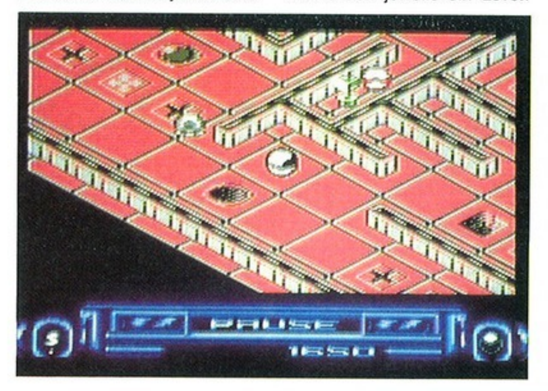
Die Amiga-Version von R-Type ist eine der heißesten Knallereien, die es je für Heimcomputer gab. Sie spielt sich so toll wie der Automat: nicht leicht, aber nie unfair. Mit Taktik, Training und einem guten Joystick kann man trotz des hohen Schwierigkeitsgrades weit kommen. Die farbenprächtigen Sprites flitzen geschmeidig über den Bildschirm, die aufpeitschenden Musikstücke und Soundeffekte klingen so gut, als wäre der Amiga ein leibhaftiger Spielautomat. Neben der Version für das Videospiel PC-Engine ist Amiga-R-Type die bislang beste Adaption des Automaten-Klassikers.

ISS

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark bis 69 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

Grafik	58
Sound	64
Power-Wertung	19

In "Incredible Shrinking Sphere" ("ISS") müssen Sie mit dem Joystick eine Kugel durch quadratische Ebenen steuern. Vier dieser Ebenen bilden jeweils ein Level.



Irgendwo in diesem geometrischen Gewirr ist ein Kugel-Kollege gestrandet, den Sie retten sollen.

Die Bodenplatten, über die die Kugel rollt, haben's manchmal in sich. Es gibt über zwanzig verschiedene gekennzeichnete Spezial-Felder. Sie sind mit Symbolen gekennzeichnet und haben mehr oder weniger angenehme Auswirkungen auf Ihre Kugel. Da gibt's Platten, die sie kleiner oder größer machen, Punkte abziehen, die Kugel in unkontrollierbare Bewegungen versetzen oder festhalten. Dann kommen auch noch verschiedene Aliens angewackelt, die der Kugel ans Leder wollen. Die können mit der eingebauten Kugel-Kanone erledigt werden. Die Munition der Kanone ist beschränkt. Bevor Sie aber in einem neuen Level anfangen, können vier Munitionsdepots auf den Ebenen verteilt werden. Wenn die Geschosse zur Neige gehen, fährt man ein Depot an und kann wieder aus allen Rohren ballern. Berührungen mit den Aliens sind zu vermeiden, sonst verlieren Sie gleich ein Leben. *mh*

◀ **ISS: insgesamt schwaches Spiel (C 64)**



Die "unglaublich schrumpfende Sphäre" ISS zeichnet sich nicht nur durch einen unglaublich geschrumpften Spielwitz aus, sondern auch durch ein unglaublich chaotisches Durcheinander. Hier hat man krampfhaft versucht, möglichst viele Spielelemente unter einen Hut zu bringen. Da findet man Anleihen bei "Marble Madness", "Spindizzy" und "Bombuzal".

Die Steuerung ist unpräzise und frustrierend. Streckenweise hüpft die Kugel auch noch unkontrollierbar in der Gegend umher, so daß man überhaupt keine Chance hat, einem Angreifer zu entgehen. Wenn man bei ISS auf's Ballern verzichtet hätte, wäre das Programm etwas spielbarer geworden. Da helfen auch die anständige 3D-Grafik und der gute Sound nichts mehr. Idee interessant, Ausführung grausig. Die 16-Bit-Versionen sehen besser aus, spielen sich aber auch übel.

The Deep

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Grafik	68
Sound	58
Power-Wertung	65

Wer sich in letzter Zeit in die lokale Spielhalle wagte, bekam vielleicht schon das Unterwasser-Drama "The Deep" zu sehen: Ein Schiff schwimmt in bester "Alle meine Entchen"-Manier auf der See. Das Köpfchen ist — noch — über Wasser, von unten kommt allerlei Unheil angedümpelt. "Unheil" besteht aus U-Booten, Taucherglocken, bewaffneten Quallen, Killer-Rochen und allem, was die Dünnsäure noch nicht aufgelöst hat. "Unheil" läßt Minen aufs Schiffchen los, Schiffchen ballert mit Wasserbomben nach unten zurück. Der Vorrat ist gemeinerweise auf acht Wasserbomben begrenzt, die aber nach kurzer Zeit aufgefüllt werden. Während dieses Vorgangs kann sich unser Schiff auf der Wasserlinie bewegen, um treibenden Minen oder flotten Raketen auszuweichen und Kapseln zu bergen. In ihnen verbergen sich Extras, die von einem Hubschrauber angeliefert und dann aufgesammelt werden müssen.



Einsam pocht das Echolot (Amiga)

Es gibt Lenkraketen, einen schnelleren Diesel, Smart- und Energie-Bomben. In jedem Level kommt spielerisch etwas Neues dazu: mal muß man eine Unterwasser-Station sprengen, dann wieder ein U-Boot-Monster.

The Deep kann man auf Amiga und ST alleine oder mit zwei Kapitänen gleichzeitig spielen. *al*



The Deep entpuppt sich als einfache und recht gelungene Ballerei. Durch spielerische Varianten in den einzelnen Levels wird's nicht so schnell langweilig. Allein die Idee, daß man Extras erst aufsammelt und dann auffängt, ist ein Testspiel wert. Außerdem muß man mit etwas Taktik ran, sonst sinkt man schnell auf Grund. Kopflos gelegte Bombenteppiche helfen nichts; dann steht man in Notfällen ohne Munition da.

Die Amiga-Version ist farbenfroh gezeichnet, vor allem das große Schiff im dritten und sechsten Level hat's mir angetan. Nicht gerade das Spiel, für das man sein Aquarium versetzen muß, aber Spaß bringt's allemal.

Sword of Sodan

Amiga
85 Mark (Diskette) ★ Discovery

Grafik	73
Sound	60
Power-Wertung	32

Lang, lang ist's her, seit die ersten Grafik-Demos von "Sword of Sodan" Furore machten. Mächtig große Sprites wanderten da über die Amiga-Monitore. Händereibend freute man sich schon auf das fertige Programm. Mittlerweile hat das Sodan-Spiel seinen Weg in die Händlerregale gefunden. Es bietet 11 Levels, in denen sich ein tapferer Schwertkämpfer (wahlweise auch eine Kämpferin) mit allerlei Gegnern auseinandersetzt. Das hat natürlich einen guten Grund, den die vor Klischees triefende Hintergrundstory gerne zum Besten gibt: Ein Fantasy-Land der Güteklasse A wird von Zoras (dem Bösen) hinterrücks überfallen.

Auf Ihrem Weg zum Palast können Sie sich mit Schwerthieben in drei verschiedenen Höhen gegen die schlecht gelaunten Angreifer zur Wehr setzen. Neben Schwertschwingen werden in einigen Levels auch Timing und Geschick gefordert. Hindernisse müssen übersprungen oder Fallen im richtigen Moment passiert werden. Der schlaue Krieger grummelt natürlich nicht achtlos an Extraleben, Smart Bombs und magischen Schildern vorbei. *hl*



Die schicke Kriegerbraut kann auch nichts retten (Amiga)



Programme, bei denen es manchmal länger dauert einen Level zu laden, als ihn zu spielen, sind mir sehr verdächtig. Sword of Sodan gehört leider in diese Kategorie der "Viel-heiße-Luft"-Spiele: Die Sprites sind groß, der Spielwitz viel zu klein. Fast alle Zweikämpfe sind lachhaft einfach. Bei den meisten Gegnern reicht es, den Feuerknopf gedrückt zu halten und gleichzeitig den Joystick nach rechts zu bewegen. Die tumben Gesellen stapfen meist in die Schwerthiebe, ohne Ihrem Sprite ein Pixel zu krümmen. Freilich gibt es auch ekligere Stellen, doch durch das Einsetzen von Smart Bombs und Schutzschildern kann man sich hier schnell vorbeimogeln.

Sword of Sodan sieht dank der ungewöhnlich großen Spielfiguren ganz interessant aus. Das primitive Spielprinzip rafft die Motivation jedoch schneller hin, als jeder noch so gut gezielte Schwerthieb...

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Spherical

Ein Zauberer mit Köpfchen wird gesucht, um einer Magiekugel einen Weg ins Freie zu bauen.

Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik	82
Sound	74
Power-Wertung	84

Der Zauberer-Alltag kann ganz schön stressen. Vor allem dann, wenn man in über hundert verschiedenen Spielstufen einer magischen Kugel den Weg zum Ausgang bahnen muß. Taucht unser Zauberer in einem neuen Level auf, bleiben ihm nur ein paar Sekunden, bevor die Kugel losgelassen wird. In dieser Zeit muß er hastig versuchen, ihr einen Weg zu bauen, damit sie unterwegs nicht in einer Sackgasse landet. Das geschieht, indem man per Feuerknopfdruck Steinblöcke herbei- oder wegzaubert. Unserer Held kann so viele Blöcke bauen, wie er Lust hat. Für Kopfzerbrechen sorgen aber diverse Gegner, die in den Levels herumschlurfen und das Leben des Zauberers bedrohen. Außerdem gibt es Steinblöcke, die man nicht weghexen kann.

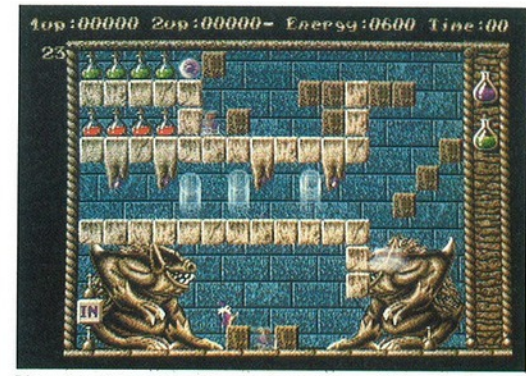
Zu Beginn des Spiels kommt man schnell auf den Lösungsweg, doch in höheren Stufen ist viel Denkarbeit nötig, um die Kugel ans Ziel zu lotsen. High Score-Jäger werden alles daran setzen, möglichst viele punktebringende Diamanten zu raffen. Wer eine offene Schriftrolle aufsammelt, bekommt sogar ein Paßwort verraten. Tippt man es vor Spielbeginn auf der Tastatur ein, springt man automatisch in den Level, in dem man die Schriftrolle fand.

In den meisten Spielstufen sind Zugänge zu Bonusrunden versteckt. Indem man einen Stein auf eine ganz bestimmte, unscheinbare Stelle setzt, kann man in die Bonusrunde kommen. Für den Zwei-Spieler-Modus gibt es spezielle Levels, in denen echtes Teamwork gefragt ist. Alle zehn Stufen wartet ein Ungeheuer auf den oder die Zauberer. *hl*



Die Grundidee von Spherical ist sichtlich "Solomon's Key"-inspiriert, doch das Programm ist viel mehr als ein Abklatsch dieses Spiels. Die Spherical-Programmierer haben großzügig neue Ideen in ihr Programm gebuttert, massig Levels auf die Diskette gequetscht und an viele Details gedacht, die der Motivation sehr zugute kommen. Selbst in Levels, die man gut beherrscht, experimentiert man gerne herum, um vielleicht den Zugang zu einer Bonusrunde zu entdecken.

Diebische Freude bereitet der Zwei-Spieler-Modus (vor allem, wenn zwei Leute hinter einem tollen Extra her sind). Die Grafik ist pixelgenau gezeichnet, unheimlich detailreich und schön animiert. Unter den verschiedenen Musikstücken befinden sich einige echte Ohrwürmer. Spherical ist eine gute Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel, an der man sich richtig schön festbeißen kann. Die Action-Freunde werden auch bedient; spätestens bei den Super-Monstern kommt ordentlich Schwung ins Spiel.

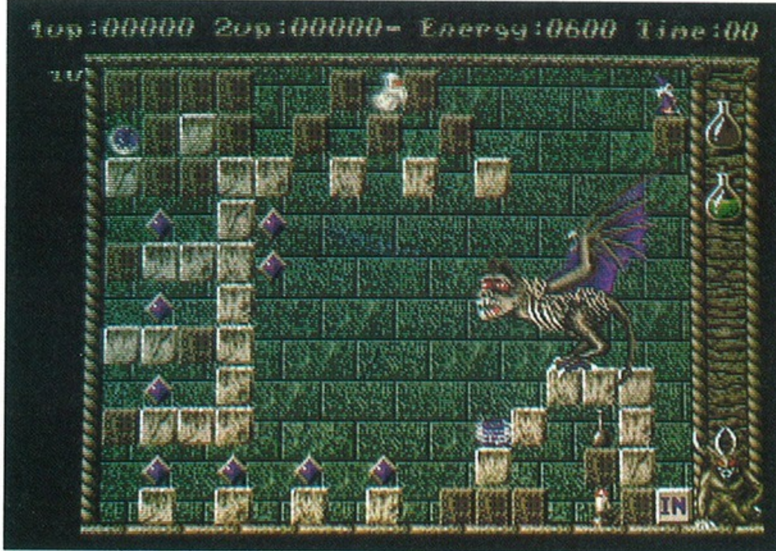


Diamanten, Extras, aber leider auch viele Gegner (ST)



Für alle, die gerne tüfteln, ist Spherical ein Genuß. Es erinnert ein wenig an den Klassiker "Boulder Dash" und lädt zum Erproben verschiedener Spieltaktiken ein. Beliebt ist zum Beispiel die Methode, erst die Kugel einzusperren und dann gemütlich alle Edelsteine abzuräumen. Auch der Komfort, den Spherical bietet, ist erstaunlich hoch. Mehr als hundert Levels, ein cleveres Paßwort-System, eine detaillierte Highscore-Liste — dem Spieler kann es bei soviel nettem Beiwerk gar nicht langweilig werden.

Die Steuerung ist sauber und präzise. Man darf sich sogar in einem speziellen Trainings-Modus in Ruhe mit ihr vertraut machen. Ein Extra-Lob geht an den Grafiker: Was er bei den kleinen Sprites an Details herausholt, ist wirklich erstaunlich.



In jedem zehnten Level wartet ein Riesenmonster auf den tapferen Zauberer (ST)



Neuen Stoff für Rollenspieler, Action-Freaks und Cheat-Experten findet Ihr in den Power Tips

Und wieder hat die Redaktion den "Tip des Monats" gewählt: Die 500 Mark gehen diesmal an Michael Gentner aus Bonn, der uns eine ausführliche Komplett-Lösung zu "Ultima V" schickte.

Tausend Karten und kein Ende: Bei der "Bard's Tale III"-Serie nähern wir uns dem Showdown mit Tarjan. In der nächsten *POWER PLAY* ist es dann soweit, bereitet Eure Party schon auf ein heißes Gefecht vor. Außerdem gibt's die restlichen Level zum Action-Adventure "Last Ninja II" und viele Cheat-Tricks für Euren Computer.

Erfreulich viel rührt sich bei den Videospielen. In dieser Ausgabe starten wir zum Beispiel Lösungsserien für "Phantasy Star" (Sega) und "Castlevania" (Nintendo). Schickt uns bitte auch weiterhin so tolle Videospiele-Tips.

Noch eine Bitte: Habt ein wenig Geduld, wenn Ihr einige Zeit keine Reaktion auf Eure Briefe bekommt. Das bedeutet lediglich, daß Ihr in eine engere Auswahl gekommen seid und Euer Tip wahrscheinlich in einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht wird.

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats:

Ultima V

Michael Gentner aus Bonn hat "Ultima V" gelöst — Gratulation! Die wichtigsten Tips hat er aufgeschrieben und uns, teilweise in tabellarischer Form, geschickt.

— Bei den Scrolls bezeichnen die Anfangsbuchstaben den Spruch.

Die Potions haben folgende Zauberwirkung:
— Yellow = Mani
— Blue = An Zu
— Red = An Nox
— Purple = Charakter verwandelt sich in eine Ratte
— Orange = Sleep
— Green = Poison
— Black = Sanct Lor
— White = Wis an Ylem

Einige besondere Sprüche, die nicht verzeichnet sind:

First Circle: An Ylem (Garlic, Moss) — läßt kleine Gegenstände verschwinden

Second Circle: In Xen Mani (Ginseng, Garlic, Mandrake) — erzeugt ein wenig Food

Sixth Cirle: Rel Xen Bet (Ash, Silk, Shade, Mandrake) — verwandelt den Feind in eine Ratte.

— Die Skull Keys öffnen auch magisch verschlossene (orange) Türen. Zu finden in einem Baumstumpf in Minoc und zu kaufen von Kristi in Serpent's Hold.

— Die Moon Gates können mitgenommen werden, indem man die Stelle bei Tage absucht und Moonstones findet.

— Einen Sextanten gibt es bei David im Lighthouse Greyhaven. Der Sextant hilft, die Position bei Nacht zu zeigen.

— Das Spyglass zeigt bei Nacht, welche Städte von den Shadowlords angegriffen werden; zu haben ist es bei Lord Seggalion in Farthing.

— Mit dem Grappler kann die Party Gebirge überqueren. Ihn gibt es bei Lord Michael in Empath Abbey.

— Das Glass Sword tötet einen Gegner mit einem Schlag, funktioniert aber nur einmal. Zu finden ist es in Serpents Shrine.

— Die Paßwörter lauten: DAWN für die Resistance und IMPERIA für die Oppression.

— Der HMS Cape Plan verdoppelt die Geschwindigkeit von Schiffen. Er ist in einer Kom-

Prinzip	Schloß	Opponierend	Name des Shadowlords
Truth	The Lycaeum	Falsehood	FAULINEI
Love	Empath Abbey	Hatred	ASTAROTH
Courage	Serpent's Hold	Cowardice	NOSFENTOR

Tugend	Stadt	Mantra	Schrein
Honesty	Moonglow	AHM	Dagger Isle
Compassion	Britain	MU	S vom Lost Lake (Skiff)
Valor	Jhelom	RA	S von Valorian Isle
Justice	Yew	BEH	NO von Yew
Sacrifice	Minoc	CAH	Dry Lands
Honor	Trinsic	SUMM	SW von Trinsic
Spirituality	Skara Brae	OM	Moongate zu Mitternacht
Humility	New Magincia	LUM	Isle of the Avatar

Dungeon	Word of Power	Ort	Inhalt
Despise	VILIS	Serpents Spine	Keep Ararat
Destard	INOPIA	W von Trinsic	Amulet
Deceit	FALLAX	Dagger Isle	Shard/ Falsehood
Wrong	MALUM	NW von Lost Hope Bay	Shard/ Hatred
Covetus	AVIDUS	NO von Lost Hope Bay	Shard/ Hatred
Hythloth	IGNAVUS	Isle of the Avatar	Shard/ Cowardice Mystics
Shame	INFAMA	Ende vom Lost River	Doom
Doom	VERAMOCOR	Zentrum von Underworld	Lord British

Party-Mitglieder:

Name	Klasse	Zu finden in …
Iolo	Bard	Party
Shamino	Fighter	Party
Gwenno	Bard	Britain
Julia	Bard	Empath Abbey
Toshi	Bard	Empath Abbey
Jaana	Mage	Yew
Geoffrey	Fighter	Buccaneer's Den
Katrina	Fighter	Bordermarch
Sentri	Fighter	Bordermarch
Mariah	Mage	The Lycaeum
Maxwell	Fighter	Serpent's Hold
Gorn	Fighter	Blackthorn's Castle
John	Mage	Ararat

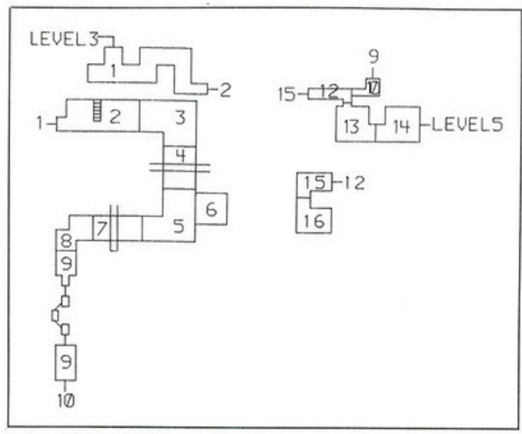
Von den "Words of Power" bis zu den Kampfgefährten: Hier findet der Avatar alles aufgelistet, was er zum überleben braucht.

mode im Shipwright von East Britanny versteckt.
— Jewelled Arms gibt es bei Thrud in Windemere (auf Items ansprechen). Man bekommt sie in Blackthorn's Castle.
— In Lord British's Private Chambers befindet sich ein fliegender Teppich. Er verdoppelt die Bewegungsgeschwindigkeit und eignet sich zum Überqueren von Land, Sümpfen, leichter See und Falltüren.
— Beim Besuch eines Schreins erhält die Party den Auftrag, den Codex of Ultimate Wisdom zu suchen und zurückzukehren. Danach gibt es eine Belohnung. Beim letzten Mal wird verraten, wie Lord British zu retten ist. Zerstörte Schreine werden mit einem Word of Power und anschließendem Meditieren wiederhergestellt.
— Auf dem Dach von Blackthornes Castle findet Ihr eine Krone. Sie schützt gegen alle Arten Magie und ist besonders wirkungsvoll im Kampf gegen Gazers, Wisps, Wizards Reapers und Daemons.
— Das Amulet vereinfacht das Durchqueren der Dunkelzone um den Eingang des Dungeons Doom. Zu finden ist es in der Unterwelt des Dungeons Destard.
— Das Sceptre räumt die Barrieren im Dungeon Doom aus. Es befindet sich im Keep Stonegate, das mit dem fliegenden Teppich zu erreichen ist.
— Besonders effektiv und leicht zu tragen sind die mystischen Schwerter und Rüstungen. Nördlich des Unterwelt-Ausgangs des Dungeons Hythloth ist ein Vulkan, wo diese Waffen versteckt sind.
— Die Wooden Box findet Ihr in einem Geheimgang der Private Chambers of Lord British. Dieser wird frei, wenn Ihr auf dem Harpsicord den Anfang des Liedes Stones spielt, das Ihr bei Lord Kenneth in Greyhaven lernt. Die Box ist unbedingt nötig zur Lösung des Spiels.
— Die Shards des Evil Gem liegen in der Unterwelt. Mit einer Shard geht Ihr zur Eternal Flame des Prinzips, das das Shard opponiert. Nun nur noch unter die Flamme stellen und den Namen des entsprechenden Shadowlords ausrufen. Dieser erscheint dann über der Flamme. Steht der Shadowlord genau auf der Flamme, benutzt Ihr den Shard und der Shadowlord wird endgültig zerstört.
— Zur Rettung von Lord British begebt Ihr Euch in den achten Level des Dungeons Doom. Dort befindet sich ein Raum, in dem ein Spiegel steht. Stellt Ihr Euch vor den Spiegel, so werdet Ihr von ihm absorbiert und gelangt in eine spiegelverkehrte Welt, wo Lord British gefangen gehalten wird. Nun gebt Ihr Lord British die Wooden Box, in der das Orb of the Moons ist. Mit diesem "Super Moongate" könnt Ihr aus dem Gefängnis entfliehen.

The Last Ninja II

Level 4 — The Basement

Hier muß man zuerst in Bild 2 auf das Gitter steigen. Danach geht man zurück in das Bild 1, wo man einen Chip findet. Geht man in die andere Richtung, gelangt man in ein Büro mit der Nummer 6. Hier findet man eine Fleischkeule. Man steigt in Bild 2 wieder hinunter. Achtung in Bild 4: Hier kann man den Wagen überspringen. Die Schienen in Bild 7 sind elektrisch geladen. In Bild 9 muß man so springen, wie die Karte die Verbindungen zeigt. Das ist leider nicht so leicht. In Bild 16 vergiftet man die Keule, die man im Büro gefunden hat. Achtung: ist die Fleischkeule nicht im Feld Holding und der Ninja berührt trotzdem das Gift, so stirbt dieser. Dann geht man so nahe an den Panther in Bild 13 heran, bis dieser erwacht. Man füttert ihn mit der vergifteten Keule, und er sackt wieder zusammen. Am Liftschalter, der sich neben dem Gitter befindet, steckt man den Chip ein. Das Gitter öffnet sich und somit auch der Weg in Level 5.



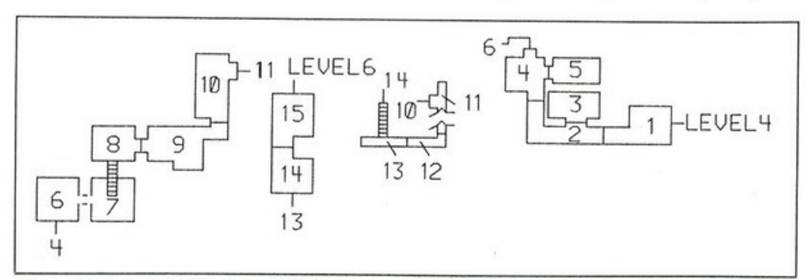
In Level 4 beschäftigt man sich mit ausgewachsenen Panthern

Level 5 — The Office

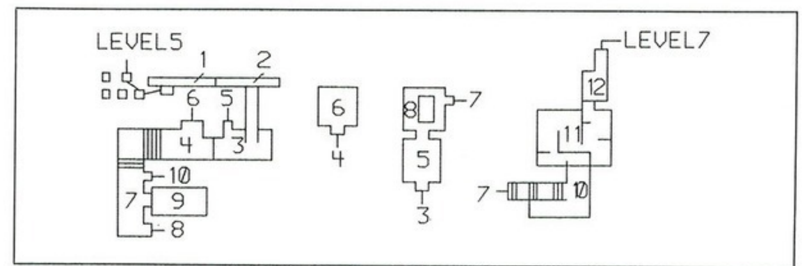
In Zimmer 3 greift man an den Computer, eine Codenummer erscheint, die man sich merken sollte. In Zimmer 6 an der oberen rechten Wand steht ein Tisch. Auf dem befindet sich eine Lampe, die, wenn man sie zieht einen Geheimgang öffnet. In Bild 11 wird es kritisch: ein Ventilator will Armakuni in den Liftschacht blasen. Durch geschicktes Manövrieren kommt man aber an ihm vorbei. Das Gitter neben dem Ventilator läßt sich ohne einen bestimmten Gegenstand öffnen. Nun steht man auf einem Fenstersims. Zufälligerweise fliegt Superman vorbei, aber nicht stören lassen. In Bild 13 steigt man die Leiter hoch und befindet sich auf dem Dach. Hier befindet sich in Bild 15 ein Helikopter, an den man sich ranhängen muß. Dieser bringt Armankuni einen Level weiter.

Level 6 — The Mansion

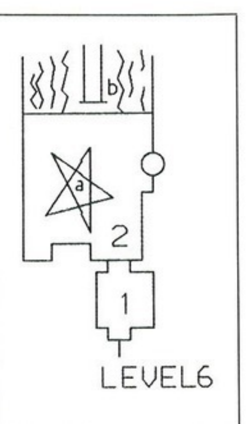
Am Anfang muß man von dem Helikopter abspringen. Ein Druck auf Fire bewirkt das. Man sollte so springen, wie es auf der Karte eingezeichnet ist. Ab der 3. Zinne muß man sorgfältig hinabspringen (ohne Salto). In Bild 2 geht man in das Dachfenster. In Bild 6 nimmt man das Seil. Es hat keine wichtige Funktion, außer, daß



Wer geschickt durch den Ventilator hüpft, kommt von Level 5 in Level 6



In Level 6 spielt ein Ofen eine wichtige Rolle



Nicht mehr viel zu tun: Der Ninja steht im letzten Level

man mit ihm von Bild 5 in Bild 8 klettern kann. Man kann aber genausogut die Treppe benutzen. Hinter einer Pflanze in Bild 7 ist ein Geheimgang versteckt.

In Bild 10 berührt man das Ofenrohr und der nächste Raum wird erhellt. Im letzten Raum dieses Levels berührt man den Schalter am Ofen und der Weg in den letzten Level ist frei.

Level 7 — Das große Finale

Dieser Level besteht nur aus 2 Räumen, ist aber der schwerste. In Bild 2 greift man an Punkt b das Tuch. Ein Tresor erscheint. Man gibt die Codenummer aus dem 5. Level ein, er öffnet sich.Nimmt man nun die Kugel, die im Tresor liegt, in die Hand, so erscheint Kunitoki. Während des Kampfes muß man durch Berühren alle Kerzen anzünden.

Man kann nicht Kunitoki ohnmächtig schlagen und dann alle Kerzen anzünden, sondern es muß während des Kampfes geschehen. Wenn alle Kerzen brennen, muß man den Bösewicht nach Punkt a locken und ihm dann den Gnadenstoß geben. Der Stern blinkt. Nun legt Armakuni die Kugel wieder in den Tresor und schließt ihn. Domo aregato, Ninja! Das Spiel ist gelöst!



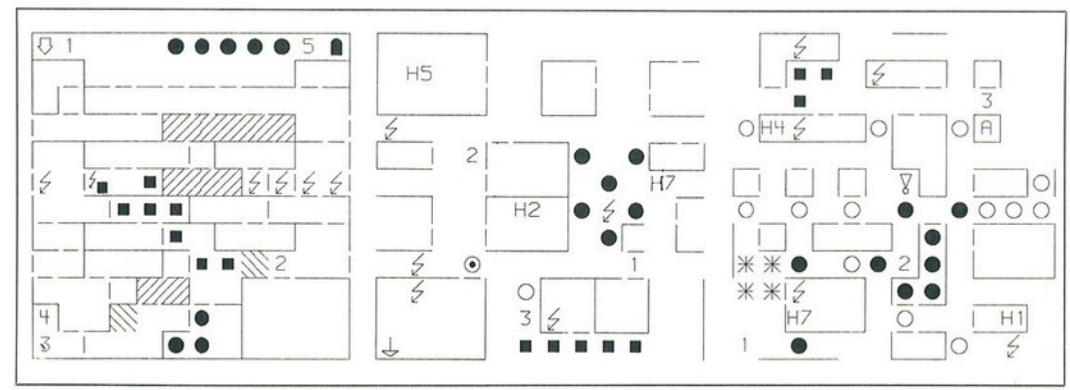
BARD'S TALE III

(Teil 7)

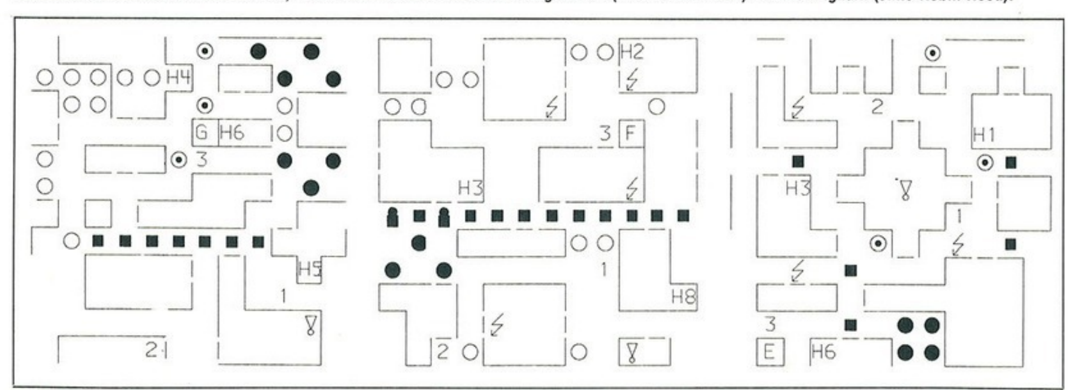
Die Dimension "Tarmitia" ist die vorletzte Hürde, die unsere Helden zu nehmen haben. Sie besteht insgesamt aus acht Zeitlöchern, die miteinander verbunden sind. Die mit "H" bezeichneten Felder sind Zeitlöcher, sogenannte "Holes in Time". Die Indexziffer gibt dabei das Ziel an, so steht beispielsweise "H2" für Nottingham, wobei die Numerierung willkürlich gewählt wurde. An allen Orten mit den Ausrufezeichen muß man die gestellten Fragen beantworten — wenn man die Antwort weiß.

Soviel voraus, nun aber mit dem AECE-Spruch nach Berlin. Bei Punkt 3 hört man den Namen des griechischen Kriegsgottes "Ares", der in Troy (bitte nicht mit dem Pferd ankommen) in Form eines Totenkopfes nach seinem Namen fragt. Wenn man geantwortet hat, wird man zum Punkt A in Nottingham teleportiert. Dort hört man den nächsten Namen: "Yen-Lo-Wang". Man braucht ihn in K'un Wang am gekennzeichneten Ort. Hat man die richtige Antwort gegeben, wird man nach Wasteland (Merkt Ihr was?) zum Punkt B teleportiert, wo man den Code "Mars" erhält. Nachdem man im Zoo dem Hasen das Buch gegeben hat, wieder das "!" besuchen und dort "Mars" antworten (Versucht man es mit "Bounty", bekommt man Probleme mit Kopfgeldjägern). Weiter geht die Reise zu Punkt C in K'un Wang. Da erscheint der Name "Susa-No-O", den man in Hiroshima braucht.

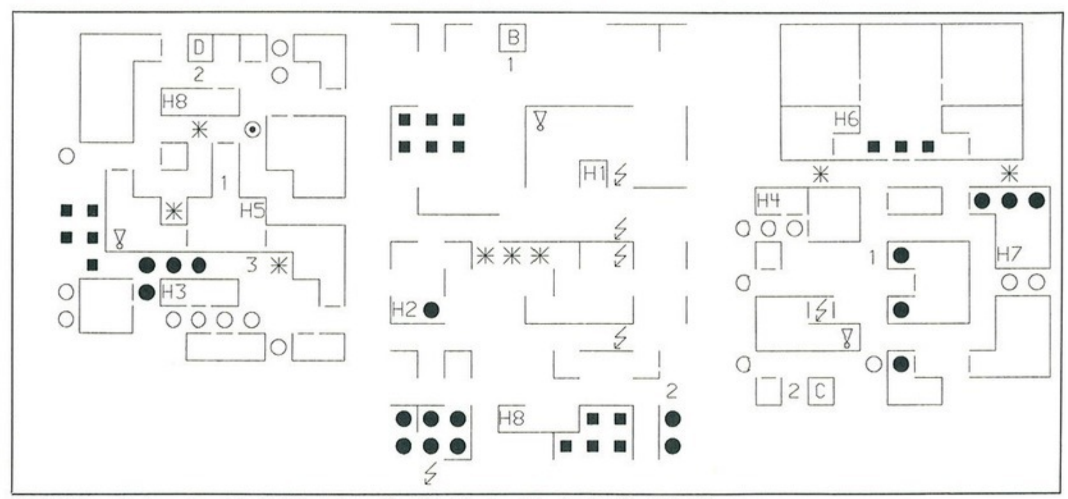
Jetzt gelangt man zu Punkt D in Troy und erhält dort den Namen "Svarazic". Diesen Namen will dann ein Genosse vom KGB in Stalingrad wissen, der bei einer der größten Touristenattraktionen der Stadt (in allen besseren Reiseführern mit "!" gekennzeichnet) auf die Party wartet. Nun geht man wieder nach Rom und zwar nach Punkt E. Dort erhält man den Namen "St. George", der



Von links nach rechts: Zuerst Tarmitia, in der man Werra trifft. Danach folgt Berlin (noch ohne Mauer) und Nottingham (ohne Robin Hood).



Die Programmierer lassen wirklich nichts aus: Hiroshima, Stalingrad und sogar das alte Rom müssen herhalten (von links nach rechts)



Wie üblich von links nach rechts: die Dimensionen Troy, Wasteland und das fernöstliche K Un Wang

in Nottingham beim ! (gleich hinter der Robin Hood-Schule) gefragt wird. Da der Herr sehr penibel mit seinem Namen ist, sollte man auf das Leerzeichen nach dem "St." achten. In Stalingrad erhält die Party bei Punkt F den Code "Sdiabm", der in Wasteland eingegeben werden muß. Den letzten Namen erhält man in Hiroshima bei Punkt G. Er lautet "Tyr" und wird in Berlin gebraucht. Noch ist es nicht geschafft, da ist noch jemand, der unbedingt wissen will, ob er so bekannt ist, daß selbst eine reisemüde Party abgekämpfter Abenteurer weiß wie er heißt. Unter uns, der Kerl heißt Werra. Nach Eingabe des Namens wird man nach Tarmitia teleportiert. In Tarmitia angekommen, trifft man bei Punkt 3 auf



Werra, der anscheinend sauer ist, daß man ihn nicht sofort erkannt hat. Auf jeden Fall meint er, wenn man sein Schild haben möchte, muß man sich das Teil erstmal verdienen, woraufhin er die Party fröhlich angreift. Sollten beim Kampf gegen Werra die Fähigkeiten des Rouge versagen, was sie hier wohl öfters tun, kann man immer noch gewinnen, indem man sich Werra immer mehr nähert und dann bei 20 Fuß Abstand das Deathhorn des Barden benutzt.

Doch ganz so tot, wie er aussieht, ist er nicht. Ganz im Gegenteil. Er setzt sich auf und meint vergnügt: "Das war der beste Kampf, seitdem ich mir mit Hawkslayer die Birne weichgeklopft habe" (Der hatte damals den Strifespear bei ihm abgestaubt). Auf den verdatterten Blick der Party hin fügt er hinzu: " Ihr meint doch wohl nicht im Ernst, daß ordinäre Sterbliche mich unter den Rasen bringen können? Das Schild könnt ihr haben, es ist im nächsten Raum." Werra hat recht, denn jetzt erscheinen sechs Black Slayers, die ihn im folgenden Kampf so schwer verletzen, daß er stirbt. Das läßt sich auch durch den Abbruch mit der "Run"-Option nicht verhindern. Kurz bevor er stirbt, meint er:"Nur ein Gott kann einen Gott töten. Trinkt von seinem Blut." (Prost).

Damit nicht alles umsonst war, holt man sich bei Punkt 4 das Schild und tritt die Rückreise an. Am besten bucht man Tarmitia - Berlin mit Zwischenstop in Troy. Abflug ab T (hinter 5). In Berlin angekommen kehrt man wieder zum Ankunftspunkt zurück und läßt sich mit dem KULO-Spell nach Hause befördern.

In der Review Board gibt es diesmal keine Belohnung. "Ich weiß", murmelt der alte Mann, "Werra ist tot." Blut sickert aus seinem Mund, tropft auf seine Kleider. "Tarjan hat auch mich angegriffen. Holt die Trophäen, die ihr gewonnen habt. Hawkslayer hat sich bereits in das Land des Bösen gewagt. Ich habe die Trophäen im Storage Building gleich beim Eingang Skara Braes untergebracht. Besorgt euch die Sachen und helft ihm. Zerstört Tarjan, bevor er alles Reale vernichtet." Mit diesen letzten Worten bricht er zusammen. Sein Körper löst sich in eine Nebelwolke auf, die von einem leichten Luftzug in alle Winde verteilt wird. Das alte Review Board liegt verlassen da.

Der Chronomancer findet in seinem Repertoire die Spells für Malefia. Sie lauten sinnigerweise EVIL und LIVE. Teleportationspunkt ist Sulphur Springs. Will man Advancement, so kann man in Lucenia oder Tenebrosia die Wizard's Guild besuchen.

Was macht man, wenn man seiner Party noch ein paar Experience Points gönnen will oder die Neulinge zu schlapp herumhängen? Zwei Möglichkeiten hat Martin Ascherl aus Erlangen parat.

Die erste: Man sucht in der Starterdimension den guten, alten Brihasti auf. Wer nicht durch den ganzen Level rennen will, gibt einfach statt dem Code "Chaos" die Wörter "Sword", "Shadow" oder "Blue" ein, dann taucht man beim jeweiligen Rätsel wieder auf. Wer einen kleinen Gag sehen will, sollte einmal "Burger" eingeben.

Für die zweite Möglichkeit braucht man unbedingt den "Beyond Death"-Spruch, sonst klappt der Trick nicht. Zuerst erschafft man im Refugee Camp einen neuen Magician. Man nimmt ihn in die Party auf, geht zum Tempel und teleportiert mit "Sword" direkt in den vierten Level. Dort entledigt man sich Brilhastis (wobei der Magier mit Sicherheit das Zeitliche segnet). Hat man Brilhasti erwischt, wird man von einer Kraft ins Review Board teleportiert. Dort belebt man seinen Magier mit dem "Beyond Death"-Zauber wieder. Nach dieser Aktion wirft man einen Blick auf seinen neuen Magier: Er hat um die 350 Hit Points, 300 Spell Points; außerdem stehen alle Charakterwerte bei zirka 20 Punkten. Er beherrscht nicht nur alle Magician-, Conjurer-, Wizard- und Sorcerer-Zauber, sondern auch alle Archmage Level 1-Sprüche. Außerdem hat er noch den Batch Spell, den er eigentlich noch nicht beherrschen kann.

Pool of Radiance

Eine Methode, Charaktere schnell aufzubauen, fand Martin Hager aus Furth:

Auf Sokol Keep stößt die Party auf eine Menge Orcs und Hobgoblins. Nachdem die Monster besiegt sind, geht es in den Tempel. Dort muß mit einem Hero der Geist besiegt werden. Wird dabei der Charakter getötet, passiert es oft, daß er über 2000000 Erfahrungspunkte und bis zu 250 Hit Points bekommt. Jetzt nur noch zurückgehen, den Charakter wiederbeleben lassen und schon hat die Party einen Übercharakter.

Weitere Tips kommen von Volker Hönig aus Schlierbach:

Bei Duellen in der Trainingshalle hat der Charakter einen Vorteil, wenn er vor dem Kampf seine Rüstung auszieht. Der Gegner macht dann dasselbe. Nun schnell wieder die Rüstung anziehen und sofort zuschlagen, bevor der Kontrahent wieder aufrüstet.

Volker schickte uns auch einen kompletten Satz Karten, von denen wir diesmal die ersten vier veröffentlichen. Weitere Karten folgen in den nächsten Ausgaben.

Slums

1. Sicherheitsraum — Clerical Spells
2. Lock — Sack mit Gold und Gems
3. Begegnung mit drittem Level- Magic User, "nice Talk" führen, ins Boof gehen und Mixture holen
4. Treasure Room
5. Wahrsagerin
6. Orc Home
7. Orcs über Gold — Treasure
8. Versammlung von Monster-Leadern
9. Scroll "Magic Missile"
10. Old Rope Guild
11. Boof: "OHLO" sagen und Mixture für Punkt 3 entgegennehmen
12. Monster: zwei Ogres und vier Trolls
13. Alter Markt: Hier gibt es zwei Gerüchte zu hören:
— The Gang is operating from the well
— The temple over the river is run by some hot-shot Orcs

Kutos Well

1. Eingang zu den Catacombs
2. Patrouille
3. Alte Frau, die Wichtiges zu sagen hat

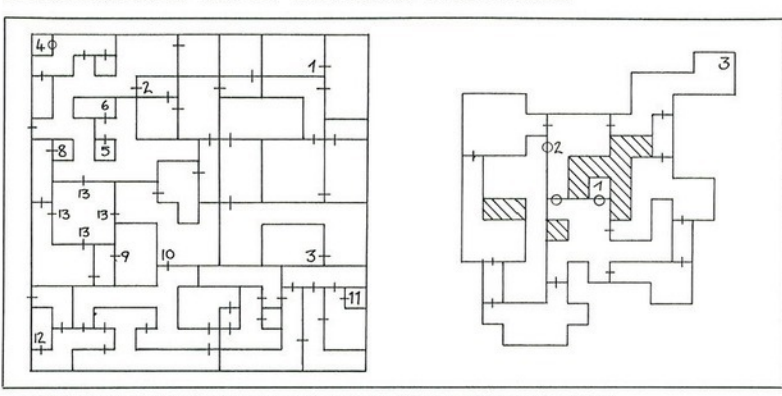
Catacombs

1. Ausgang zum Well
2. Security Room: Noris the gray mit seinen Banditen greift an. Wenn Ihr sie besiegt, findet Ihr Journal Entry 50.
3. Schatz

Mendors Library

1. Bücher über Rhetorik und ein Basilisk (Clerical Scroll, Potions und Cloak)
2. Bücher über Mathematik
3. Bücher über Geschichte
4. Bücher über Philosophie
5. Entry 37
6. Entry 19
7. Hier liegt ein Buch mit dem Titel "Meditations"
8. Leseraum mit Stuhl und Tisch
9. Raum mit alten Möbeln und Stühlen
10. Schachtel mit Gold
11. Mad men
12. Ehemaliges Studierzimmer, jetzt eine Ruine
13. "Manual of bodily health"
14. Drei Potions

Die Party kämpft sich von "Kutos Well" über die muffige "Mendors Library"...



...bis in die monsterhaltigen "Slums" und die ungemütlichen "Catacombs" hinunter

Wasteland (Teil 1)

Rüdiger Psotta und Jochen Latsch aus Staufenberg haben uns eine detaillierte Lösungshilfe und allgemeine Tips zum nuklearen Endzeitspektakel "Wasteland" zugeschickt. Der Lösungsweg ist so umfangreich, daß wir ihn über mehrere Ausgaben verteilen müssen.

Allgemeine Tips

— Wichtige Attribute: IQ, Luck, Dexterity, Strength (besonders für Nahkämpfer).

— Diese Skills sollte jeder in der Party haben: Perception (wichtig), Swim, Medic (oder Doctor), Clip Pistol, Assault Rifle, Energy Weapon (erst später).

— Diese Skills braucht nur einer: Brawling (für jeden Nahkämpfer), Climb, AT Weapon, Picklock (wichtig), Bomb Disarm (wichtig), Safecrack, Cryptology, Metallurgie.

— Diese Items braucht man öfter: TNT, Snake Squeezins, Rope, Geiger Counter, Plastic Explosives.

— Beste Waffen: Pick Ax, 1911a1 pistol, M17 carbine, M1989 & AK-97 assault rifles, Ion Beamer, Proton Ax.

— Um dem Headcrusher in Quartz die Visa Card zu geben, muß man sich ihm gegenüberstellen und "Use Visa Card [SPACE]" eingeben. Dasselbe gilt für den Bischof in der Mushroom Cloud Church und Charmaine in Las Vegas.

— Man sollte schon so früh wie möglich zum Savage Village gehen und sich dort die Waffen holen, da man dort zunächst nicht angegriffen wird.

— Die Pick Axe kann auch zum Öffnen von Türen verwendet werden.

— Südlich von Quartz ist eine verlassene Mine, in der man leicht Ex-Points holen kann. Außerdem sind im Raum rechts vom Eingang einige Items.

— Wenn man ein Item nicht gleich an der beschriebenen Stelle findet: Keine Panik! Erst einmal mit "Use Perception" versuchen.

— Fast alle Skills kann man an bestimmten Stellen verbessern, ohne Skillpoints zu verbrauchen (z.B. "Swim" im Fluß)

Camp Highpool

In dem großen Haus mit dem Store hängt an einer Wand ein Zettel mit den Aufgaben, die die Ranger hier zu erfüllen haben. Nun geht man nach links unten zu dem Jungen und fragt ihn über "Jackie" und über

"Cave". Dann geht man nach Norden und findet mit "Use Perception" zwischen zwei Bäumen den Eingang zu einer Höhle. Um hineinzukommen, braucht man ein Seil (Rope). Über die Felsbrocken in der Höhle kommt man mit "Climb" hinüber. Hier begegnet man einem Rex (Bobbys Hund). Tötet man ihn, wird man später von Bobby angegriffen.

Am Ende der Höhle wartet Jackie, den man retten muß. Als nächstes geht man zu dem linken unteren Haus. Hier repariert man den Water Purifier mit einer Engine, die man im Nomad Camp kaufen kann.

Agricultural Center

Zuerst zu dem Mann vor dem Laden gehen und Hilfe anbieten. Dann erhält man den Auftrag, Harry the Bunnymaster zu töten (man findet ihn auf dem dritten Feld von links und dem dritten Feld von oben). Nun kann man den Root Cellar besuchen (dazu zum alten Mann gehen). Dort sind in den blauen Kisten Items versteckt und in dem Raum darunter ein Tagebuch ("Use Perception"). Links unten am Agricultural Center ist eine Höhle, die nach draußen führt. Hier gibt's jede Menge Monster.

Rail Nomad Camp

Zu Caboose gehen und die VisaCard vom Brakeman zum Headcrusher (siehe Quartz) bringen. Gibt man dem Hobo Snake Squeezins, sagt er einem merkwürdige Tips. Den Engineer kann man über "Hobo" und "Brakeman" befragen. Das Paßwort für die beiden linken Zelte ist "Caterpillar". Im mittleren Zelt wird man angegriffen, im linken bekommt man den Standort eines Schatzes verraten. Diesen sollte man schleunigst mit einer Schaufel (Shovel) ausgraben.

Quartz

Zuerst kann man in dem blauen Haus am südwestlichen Rand der Stadt Ausrüstungsgegenstände kaufen. Nun begibt man sich in Scott's Bar im Süden. Der Headcrusher sitzt im südlichen Teil der Bar an einem Zweiertisch. Den Jungen im linken der unteren beiden Räume kann man über "Ugly", "Riddler", "Courthouse" und "Mayor" befragen. Den rechten Raum dürfen nur Frauen betreten. Der Riddler im Nordwesten sucht drei Antworten (1: ?, 2: R, 3: "Urabutln"). Ellen sitzt an einem Stuhl der Bar. Man sagt ihr das Wort "Urabutln". Mit dem Roomkey 18 von ihr geht man zum Zimmer 18 des Stage Coach Inn. Der dort wartenden Laurie sagt man "Uraqt2".

Im Raum 15 (Housekeeping) ist in den Regalen eine Chemikalie, ein Servomotor und eine Snake Squeezin ("Use Perception"). Durch einen Geheimgang im Nordosten gelangt man ins Courthouse. Dort kann man im zweiten Stock Dan Citrine mitnehmen (man muß ihm eine Snake squeezin geben) und mit ihm in den dritten Stock zu dem Bett in der Zelle rechts unten gehen. In der Zelle darüber ist Major Pedros (Ihn sollte man "hiren"!). In Ugly's Hideout (Mitte der östlichen Hälfte, zwischen einem roten und einem blauen Haus) braucht man ein Seil, um über die Mauer zu kommen. Am Tisch im mittleren Raum im Osten ist eine versteckte Treppe (im Keller darunter ist Ace; nur er kann den Jeep fahren). Man sollte Ugly töten und die Bombe entschärfen. Der Code für den Safe ist "11-16-27".

Needles

— Town Waste Pit: Im dritten Stock befindet sich jede Menge Munition, die jedoch von einem sehr starken Monster bewacht wird.

— Servants of the M.C. Church: Man muß hier dem Bischof den "Ruby Ring" aus dem Munitionsbunker und den "Bloodstaff" (siehe Temple of Blood) geben. Auf die Frage, die er einem stellt, antwortet man mit "Dipstick".

— Temple of Blood: Im ersten Stock kann man den Landstreicher Ralf retten. Er ist in dem Raum oben links. Vor dem elektrischen Raum und dem elektrischen Stuhl sollte man sich fernhalten, da sonst Hitpoints abgezogen werden. Im zweiten Stock zuerst durch das Blut nach oben schwimmen. Dann öffnet man die Doppeltür im Norden (entweder sprengen oder "Picklock"). Achtung! Nicht auf die Sensitivity Plates unterhalb der Tür treten, da diese die Laser Gun aktivieren (der gemeinste Gegner im Spiel). Hat man sich zum

Bloodpriest durchgeschlagen, kann man seinen Bloodstaff zum Bischof bringen. Danach wieder nach Süden schwimmen und die Treppe betreten. Dem Mann in der Rakete sagt man dann den Launch-Code ("Motemkin"). Das elektrische Feld im Nordosten führt wieder nach draußen.

— Police Station: Hier kann man in die Armory (ganz rechts) einbrechen, indem man die Tür aufsprengt. Geht man dann hinein, greift ein recht gemeines Auto-Laser-Rifle an, das zunächst nicht zu sehen ist. Es befindet sich in der Ecke rechts unten. Nach dessen Vernichtung kann man die Waffen ungestört an sich nehmen. Im Communications Room ist an der südöstlichen Wand eine Botschaft versteckt.



— Ammo Bunker: Bei der Leiche ist unter anderem der Ruby Ring versteckt ("Use Perception" anwenden). Das TNT im Nordwesten kann nicht entschärft werden, dafür aber die Ladung in einem der rechten Regale.

— Tankstelle: Der Mann wacht automatisch auf, wenn man mit dem Jeep zu ihm fährt. Dann muß man ihm eine Engine und 100 Dollar geben, damit er den Jeep repariert. Mit ihm kann man nun nach Vegas fahren. Um überhaupt den Jeep fahren zu können, muß man mit Ace auf den Jeep gehen. In Vegas wird der Jeep dann gestohlen.

Las Vegas

— Downtown: Im linken Teil kann man die näheren Einrichtungen teilweise mit der Howitzer pulverisieren (zum Beispiel den HoboDog-Stand im Südwesten). Dazu braucht man die Howitzer Shells.

Im rechten Teil sollte man lieber nicht mit einer einzigen Person zu den Prostituierten gehen, sonst vergiftet sie einen. Das Paßwort für den Privatclub ist "Acapulco". Wenn man die Felsen vor der Gasse im Nordwesten wegsprengt, wird man von der dort ansässigen Rockergang angegriffen. Die Soldatin (Christina) kann man mitnehmen.

— Library: Diese sollte man zum Erlernen oder Verbessern von Skills aufsuchen (es ist besser, die Skills durch Erfahrung zu erhöhen). Wenn man ein bißchen mit einer Person auf den Sandhügeln im unteren Bereich von Needles herumklettert, findet man einen Zettel. Außerdem ist es wichtig, nicht die radioaktiven Bereiche um den Tempel of Blood herum zu betreten, da man sonst sehr schnell sein Leben als Ranger beendet hat.

Im 3. Haus von rechts, ganz im Süden, ist ein Bettler. Man kann ihn über "Fat Freddy", "Faran Brygo", "Ace" und "Mushroom Cloud" befragen. Covenant ist in dem blauen Haus im Nordosten (Eingang oben) gefangen. Mit "Picklock" befreit man ihn. In den Betten im Südosten ist ein Tagebuch versteckt. In Spade's Casino im Südwesten kann man, um an Laserpistolen zu kommen, alle Personen umbringen. Innerhalb der Bar und im Zimmer der Kutie sind Geheimgänge. Fat Freddy ist in dem violetten Haus nördlich des Casinos. Faran Brygo ist in dem kleinen blauen Haus rechts neben der fünfarmigen Kreuzung (Scorpitron). Als Paßwort zuerst "Kestrel", dann "Crumb" eingeben und ihn ruhig und höflich fragen, was man für ihn tun kann.

Dann zum Tempel gehen. Die Frage nach dem Holy One wird mit "Einstein" beantwortet. Nun sagt man Charmaine, daß man von Faran Brygo geschickt wurde. Den Bloodstaff aus Needles holen und ihn Charmaine geben. Jetzt kann man durch die nun geöffnete Geheimtüre, im Westen in die Sewers gehen.

Hier den Fluß überqueren. Über den Graben kommt man mit einem Rope. An einer Stelle, wo die Wand hohl zu sein scheint, muß man sich den Weg mit TNT freisprengen. Das Labor öffnet sich mit dem Sonic Key. In dem Lab ist Max. Diesen muß man mit folgenden Teilen zusammenbauen: 1 Android Head, 3-5 Servo Motors, 2 Rom Boards, 2 Power Converters, 1-2 Fusion Cells (Anzahl variiert). Nach seiner Aktivierung erscheint die Sleeperbase nördlich von Darwin Village auf der Karte.

Sleeperbase

Bis auf einige Ausnahmen sind hier alle Türen nur mit einem "Secpass" zu öffnen. Man muß dann jeweils ausprobieren, welcher der richtige ist. Den ersten (Secpass 3) findet man in einem Abfallhaufen südlich des Eingangs. Im Raum rechts vom Eingang ist der zweite (Secpass 1). Dort ist in der westlichen Wand ein Riß. Wendet man dort mehrmals das Attribut "Strength" an, findet man ein Lasergewehr und mehrere Power Packs (Munition). Im zweiten Stock sollte man zuerst den Secpass A holen. Er ist in dem mittleren der nördlichen Räume auf dem Tisch mit den Dokumenten. Der Raum mit den Waffen und Rüstungen kann nur mit dem Secpass B geöffnet werden, den man entweder in der Citadelle findet oder in der Darwin Base.

Die Kristallwände sind nur durch vier TNT's oder vier Raketen zu zerstören. Die hier lagernden Rüstungen haben alle AC 10. In dem Raum darunter kann man sich die Chemikalie für die Clone Pods mixen. An der Maschine zuerst Schritt 1 wählen und dann Clonetech anwenden. Diesen Skill kann man unter anderem in der Library der Sleeperbase lernen. Dann Schritt 2 und 3 anwählen und einen Jug einsetzen und diesen danach mit Schritt 4 füllen. Jetzt kann man sich im Raum rechts unten einen Doppelgänger machen, der zwar genau die gleichen Fähigkeiten hat, aber keine Items besitzt.

Es dauert dann zwei bis drei Tage, bis der Clone fertig ist. Jugs für den Chemikalien-Mixer sind in dem schmalen Raum im Osten. Im dritten Stock sollte man zuerst den Generator im Nordosten einschalten. Dann in der Tür zum Helicoptersimulator ein ROM-Board einsetzen und mit einer Person, die gute Reflexe besitzt, den Simulator betreten. Wenn es beim ersten Mal nicht klappt, mehrmals versuchen. Im Raum nördlich der gelben Felder ist in dem Schreibtisch der Secpass 7. Hier ist an der Südwand eine Geheimtür. Im südlichen Gang sind elektrische Felder, die der Gesundheit der Ranger arg zusetzen. Daher sollte man ein Partymitglied am Generator postieren und ihn den Strom ausschalten lassen.

Nun mit dem Rest der Party zur nächsten Tür gehen. Dann den Strom wieder einschalten, da die Türen ohne Strom desaktiviert sind, und so weiter. Im nächsten Raum wird man dann gleich von einigen wütenden, aber relativ harmlosen Robotern erwartet. In dem Safe — den man mit "Safecrack" öffnen muß — ist dann ein Plasma Coupler.

So, das wär's für diesmal. Wie es mit unseren tapferen Rangern weitergeht, zeigen wir Euch bei den nächsten Power-Tips.

Neuromancer

Hier kommen die Codes zum Hackerepos "Neuromancer", herausgefunden von Holger Brömmelsiek aus Düsseldorf.

Die erste Zahl der Spalte "Level" kennzeichnet den Zugangslevel, den man mit dem zugehörigen Paßwort erreicht (je höher, desto besser). Der Wert in Klammern gibt die Zahl der Levels an. Das Programm "Sequencer" aus der Datenbank von SEA ist extrem praktisch: Es findet die Paßwörter aller Level-1-Datenbanken heraus, wenn man es während des Titelbilds der Datenbank aufruft.

Noch ein paar Tips:

— Die Hotelrechnung bezahlt man nicht, sondern stockt sie mittels "Bill Edit" in der Cheapo-Datenbank auf.

— Comlink 2.0 bekommt man von Crazy Edo, wenn man ihm seinen geliebten Kaviar besorgt (beim Zimmerservice in der Cheapo-Datenbank bestellen und im Hotel abholen).

— Shiva hat einen "Guest Pass" für das Matrix Restaurant (nach "Pass" fragen).

— Im Restaurant findet man Emperor Norton, der neben "Skill Chips" auch "Upgrades" verkauft.

— Man sollte den Mönch beim Tempel ernst nehmen und den "Holy Joystick" suchen (bei Finn's im Holographics), dann bekommt man vom Mönch die "Zen"- und "Sophistry"-Skillchips.

— Die meiste Software (außer Drill 1.0) aus Finn's Holographics bekommt man umsonst in einigen Datenbanken (beispielsweise in der Loser-Datenbank). Allerdings hat Finn auch einige Skillchips auf Lager.

— Den "Coptalk"-Skillchip kauft man bei Larry Moe im Microsoft's-Shop. Er ist wich-

Name	Link-Code	Paßwort	Level	Download
Cheap Hotels	Cheapo	Cockroach	2 (2)	
Regular Fellows	Regfellow Battle	Visitor Chess	1 (2)	Scout 1.0;
WorldChess Conf.	Worldchess	Mamber	2 (3)	
Asano Computing	Asanocomp	Vendors	2 (3)	
Panther Moderns	Chaos	Mainline	1 (2)	Comlink 3.0
Comsumer Review	Consumerrev	Review	1 (2)	
IRS	IRS	Audit	2 (3)	
Fuji Electric	Fuji	Uchikatsu	2 (2)	
Hitachi	Hitachibio	Genesplice	1 (2)	
SEA	Soften	Permafrost	1 (2)	Comlink 4.0, Sequencer
Tactical Police	Keisatsu	Warrants	1 (2)	

Name	Link-Code	Paßwort	Level	Download
CFM	Freematrix	CFM	1 (2)	
Gentleman Loser	Loser	Loser	2 (3)	Probe 3.0
ESFA	Eastseabod	Longisland	1 (2)	Comlink 5.0
Hosaka Corp.	Hosakacorp	Fungeki	2 (3)	Comlink 5.0
Musabori Ind.	Musaborind	Subaru	1 (2)	
Tozoku Imports	Yakuza	Yak	1 (2)	Comlink 6.0
Copen-hagen Univ.	Brainstorm	Perilous	1 (2)	
Chiba Justice	Justice	—	1 (2)	
NASA	Voyager	Apollo	1 (2)	
Bank of Zürich	Bozobank	—	1 (1)	
Psychatrist	Psycho	Babylon	2 (3)	

tig, wenn man den Cop im Dunut-World-Cafe befragt.

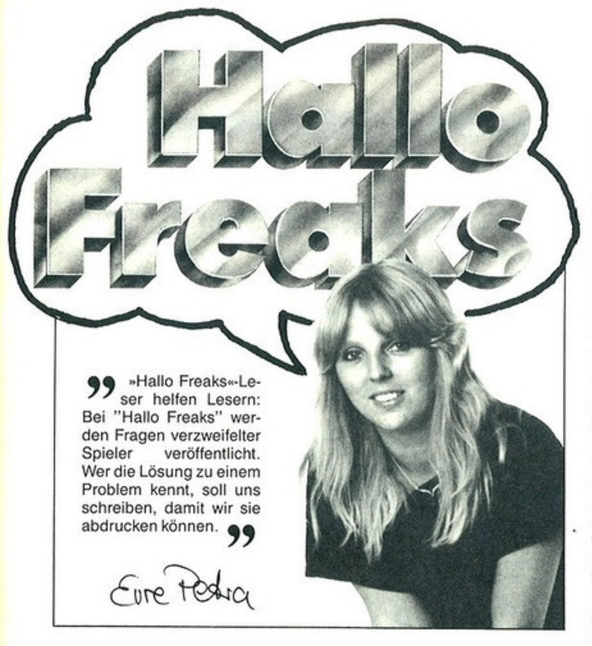
— Julius Deane kennt die Paßwörter aller japanischen Firmen, außerdem hat er seltene Chips. Er kann den Upgrade durchführen, den man dringend für die Jagd nach dem Cryptology-Chip braucht (wird allerdings teuer).

— Im Asanos Hardware-Shop bekommt man zirka 20 Prozent Rabatt auf alle Computer, wenn man ihn fragt, warum Crazy Edo ihn ein Schwein nennt. Auf seine Gegenfrage antwortet man, daß man nur Gutes über Crazy Edo gehört hat. Asano will jetzt wissen, ob man Edos Freund sei: Darauf antwortet man, Edo müsse gehörig getreten werden. Asano erklärt, es sei eine Ehre, einen so weisen Menschen zu bedienen und verkauft seine Computer billiger.

— Wenn die Knete nicht reicht, hier einige Alternativen zum Body-Shop:

Im Pax-System auf den Anruf von Armitage mit der eigenen Kontonummer antworten (10 000 Credits) oder in die Hosakacorp einloggen. Dort trägt man sich als neuer Mitarbeiter ein (einfach Namen und Kontonummer überschreiben). Man geht als Hosaka-Mitarbeiter in den High-Tech-Sektor von Chiba zur Hosaka Corporation und bekommt 10 000 Credits als Wochenlohn.

Die letzte Alternative zum flotten Organhandel: Mit Battle Chess 2.0 in die World Chess-Datenbank einsteigen und in den Tournament-Modus gehen.



Die Antwort zu RC Pro-Am

Die RC Pro-Am-Frage aus *POWER PLAY* 3/89 beantwortet Ulrich Onischke aus Berlin: Wer nach dem 32. Level auf ein Schlußbild oder eine Siegerehrung wartet, liegt falsch! Es kommt was viel Besseres: 16 neue Rennstrecken! Über den beiden 16er-Reihen im Trophy Room türmt sich dann eine neue Reihe mit Pokalen, die auch anders aussehen.

Sentinel Worlds

Georg Scholz aus Gießen hängt bei "Sentinel Worlds" fest; hier seine Frage:

Wie kommt man in die unteren Level der Towers? Braucht man eine besonders gute Mannschaft oder gibt es einen Trick? Es wäre schön, wenn jemand von Euch helfen könnte, bevor Georg stundenlang vor seinem PC brütet.

Starglider II

Das Raumschiff ist voll ausgerüstet, die Neutronenbombe scharfgemacht und die Raumpiraten haben sich in der letzten halben Stunde auch nicht blicken lassen. Klaus Kitzinger aus München fliegt auf die Egronen-Station zu, klinkt die Bombe aus und — nichts passiert. Das verdammte Ding will einfach nicht explodieren. Wer kann ihm helfen?

Shadowgate

Die Welt könnte für Robert Schürhuber aus Wien wieder in Ordnung sein, wenn er nur wüßte, wie man bei "Shadowgate" über die Brücke kommt. Die Brücke wird von einem Troll bewacht, der Robert nicht aus den Augen läßt. Er weiß zwar, daß man Magie anwenden muß, aber welche?



POKE-Ecke

Overlander

Christian Pathak aus Schweich-Issel gibt ein paar Hinweise, wie man erfolgreicher "Overlander" aus seinem Atari ST spielt:
— immer die ertragreichsten Aufträge übernehmen;
— immer volltanken (sonst geht einem mitten im Level der Saft aus, und das ist ziemlich ärgerlich);
— Immer in der Mitte fahren; ausweichen, wenn ein Hindernis erscheint und sofort wieder in die mittlere Spur einreihen;
— bei Schildern runter vom Gas;
— die Level sind teilweise elend lang. Nicht murren, sondern weiterfahren.
— So kauft man ein (die Reihenfolge gibt die Wichtigkeit an):
Level 1: Turbo Conversion, zwei Battering Rams
Level 2: Superbrakes, vier Bullet Proofings, vier Battering Rams
Level 3: so viele Extraleben wie möglich, Bullet Proofings und Battering Rams
Level 4: Leanburn Conversion, Extraleben, Bullet Proofings und Battering Rams
Level 5: Extraleben, Bullet Proofings und Battering Rams, Smart Bombs.

Bombuzal

Thomas Mand aus Windeck/Roth hat in zwei Wochen harter Arbeit alle Code-Wörter für "Bombuzal" herausgefunden. Sie gelten für alle Versionen (bei der C 64-Version gibt es allerdings nicht soviele Level).

Level	Code-Wort
1 — 7	BOMB
8 — 15	ROSS
16 — 23	RATT
24 — 31	LISA
32 — 39	DAVE
40 — 47	IRON
48 — 55	LEAD
56 — 63	WEED
64 — 71	RING
72 — 79	GIRL
80 — 87	GOLD
88 — 95	OPAL
96 — 103	SONG
104 — 111	FIRE
112 — 119	LAMP
120 — 127	TREE
128 — 135	SINK
136 — 143	BIKE
144 — 151	BIRD
152 — 159	TAPE
160 — 167	VASE
168 — 175	PILL
176 — 183	SPOT
184 — 191	PALM
192 — 199	LOCK
200 — 207	SAFE
208 — 215	WORM
216 — 223	NOSE
224 — 231	EYES
232 — 239	HAIR
240 — 247	SIGN
248 — 255	MYTH

Nachtrag zum Elite-Schummeltrick

Joe Emka aus Hainburg hat uns wieder geschrieben. Diesmal beziehen sich seine Tips auf den Schummeltrick zum Spiel "Elite" für den Atari ST(siehe auch *POWER PLAY* 2/89, Seite 38). Joe hat uns eine Liste zusammengestellt, wie man sinnvoll mit dem "Hacker V 1.0" umgeht. Zuerst kommt das Byte, das geändert werden soll, danach folgt der Wert, den man eingeben muß:

Byte	Wert	Was passiert?
10	00 – FF	Systemwechsel
21	4	4 Raketen
23	1	Zusatzladeraum
25	1	EMC-System
2B	1	Zusatztank
2F	1	Energiebombe
31	1	Zusatzenergie
33	1	Rettungskapsel
35	1	Galaktischer Hyperraum
3B	1	Bremsraketen
3D	1	EMC-Jammer (aktivieren mit <L>)
3F	1	Tarnmechanismus (aktivieren mit <Z>)
80	83	Alien Items (für den Status)
88	-8B	Unhappy Refugees

Aber Vorsicht! Wenn man planlos Werte in "Hacker V1.0" eingibt, kann es passieren, daß man unfreiwillig komische Einstufungen (wie "Rang: Rettungskapsel") bekommt und das System in tiefste Tiefen abstürzt. In der nächsten Folge bekommt Ihr die Codes für die Amiga-Version geliefert.

Danger Freak (C 64)

Wußtet Ihr, daß Programmierer Hans Ippisch auf der "Danger Freak"-Diskette noch ein kleines Spiel versteckt hat? Christian Müller aus Hockenheim stieß zufällig darauf. Man legt die Original-Diskette ins Laufwerk und tippt:

```
LOAD "WHITE MAX II", 8
      <RETURN>
```

Der Computer lädt ein kleines Basic-Programm, das man mit RUN startet.

Powerdrome (ST)

Andreas Sahlbach aus Braunschweig und sein Maschinensprache-Monitor sind immer wieder für eine Überraschung gut. Diesmal hat er den Cheat-Modus für das schwieri-

ge Spiel "Powerdrome" herausgefunden. Man gibt "NEWMARK" ein, dann ertönt ein Geräusch. Jetzt gibt es folgende Zusatztasten im Spiel:
<Z>: Die Beschleunigung wird hochgesetzt.
< + >: Man muß zur Qualifikation nicht mehr so viele Runden fahren.
<^>: (<SHIFT> und < # >) Der Motor des führenden Gleiters kommt ins Qualmen (Har-Har). Jetzt muß man eigentlich nur noch die Maussteuerung in den Griff bekommen...

Superstar Soccer (C 64)

Auch in "Superstar Soccer" schlummert ein Cheat-Mode, den Michael Röckel aus Pirmasens herausgefunden hat. Wählt den Menüpunkt "New League" und nennt Euren Verein "Ed Ringer". Anschließend geht man auf "Player Recruit" und tauft alle Spieler auf den Namen "FFinch". Jetzt sucht man sich unter "Player Trade" einen tollen Spieler aus, den man haben möchte. Als Summe, die man für den Spieler ausgeben will, gibt man die Zahl "0" ein. Jetzt die RETURN-Taste und dann ziemlich schnell <RETURN> und <SHIFT> zusammen drücken, damit der wundersame Spieler-Transfer klappt.

Sorcery + (ST/Amiga)

Von Stefan Gauer aus München stammt der Cheat-Modus zu dem ST-Spiel "Sorcery +". Man tippt während dem Spielen einen der folgenden Sätze ein:

```
GASMASK WHEELER WANTS
ENERGZ  -- 99 Energie
GASMASK WHEELER WANTS
SCORE   -- 1000 Punkte
GASMASK WHEELER WANTS
LEVEL 2 -- Level 2
GASMASK WHEELER WANTS
CHEAT   -- Cheat-Modus ein
GASMASK WHEELER WANTS
DEATH   -- Cheat-Modus aus
```

Thunderblade (ST/Amiga)

Ihr wartet, bis der Computer zu laden aufgehört hat und das Titelbild zu sehen ist. Jetzt tippt man das Wörtchen "CRASH" in die Tastatur, woraufhin sich der Bildschirm kurz verfärbt. Wenn man im Spiel auf die <UNDO>-Taste drückt, kommt man in den nächsten Level. Für alle Programmierfreaks: Mit der M-Taste kommt man in den Debugger, wobei <SPACE> die Befehle einzeln ausführt und <RETURN> in den Trace-Modus springt. Der Tip stammt von Andreas Sahlbach aus Braunschweig.

R-Type (ST)

Wenn der Satellit nicht mehr weiterhilft — der Tip von Jan Schuster aus Wermelskirchen tut's sicher. Wenn man nach dem Booten der Startdiskette aufgefordert wird, die zweite Diskette einzulegen, macht man folgendes: Man drückt nacheinander <SPACE>, <HELP>, <M>, <E> und die <CURSOR UP>-Taste. Das ergibt das nette Sätzchen "Help me up". Jetzt haben die Funktionstasten folgende schmucke Belegung:
<F5>: Kollisionsabfrage mit Sprites ein-/ausschalten
<F6>: Kollisionsabfrage mit Hintergrund ein-/ausschalten
<F7>: unendlich viele Credits (damit auch unendlich viele Continues)
<F8>: bewirkt unvorhersehbare, willkürliche Aktionen des Satelliten (nicht empfehlenswert, wenn man Punkte scheffeln will)

Starray (ST)

Man hält das Spiel mit der SPACE-Taste an und gibt das Wort "AL YANKOVIC" ein. Mit der Taste <F10> überprüft man, ob der Cheat-Modus auch wirklich eingeschaltet ist (der Rahmen blinkt kurz auf); mit <F6> kommt man sofort in den nächsten Level. Der Tip kommt von Jan Zeleny aus Hemmingen.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Martin Goldmann (go)

Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Ilona Wiewiorra

Titel: Rainbow Arts

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften:
Eduard Heilmayr, Werner Pest

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Eduard Heilmayr

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.





Videospiel-Tips

Castlevania (Nintendo)

Michael Göbl aus Wagna in Österreich schwitzt schon seit einiger Zeit an "Castlevania". Seine Tips zu diesem Pracht-Modul wollen wir Euch nicht vorenthalten. Diesmal gibt es Hilfen zu den ersten sechs Stages. Michaels Strategien für die höheren Spielstufen liefern wir in einer der nächsten Ausgaben nach.

Stage 1: Bevor man das Schloß betritt, sollte man den Eingang in letzter Sekunde überspringen. Am besten mitten im Sprung peitschen — Schwupp, schon erscheint ein Geldsack.

Stage 2: Geht man die erste Treppe hinunter, stößt man auf eine Mauer, in die man zweimal hineinpeitschen muß. Dann erscheint ein feiner Imbiß. Verläßt man danach die obere Etage, kommt man in den Keller, wo man von Fischmännern angegriffen wird. Geht man nun ganz nach rechts, wo eine Treppe wieder nach oben führt, sieht man zwei Plattformen, die aus je zwei Steinen bestehen. Zuerst hüpft man auf die obere der beiden Plattformen und peitscht den letzten (rechten) Stein der Hauptplattform weg, um auf die untere Plattform zu gelangen. Hier muß man in die Hocke gehen. Als Belohnung erscheint ein Geldsack.

Stage 3: Im Raum mit der Phantom-Fledermaus gibt es ganz rechts ein aus zwei Steinen bestehendes Plateau, auf dem eine Treppe zum Ausgang der Runde führt. Zerschlägt man den rechten Stein dieses Plateaus, erscheint ein Symbol, das ähnlich wie "II" aussieht. Aufsammeln und staunen!

Stage 4: Im ersten Raum des vierten Levels muß man die erste Treppe hinaufgehen und ganz nach rechts marschieren, bis man an eine Mauer stößt. In diese peitscht man zweimal hinein, damit ein Loch entsteht. Nun geht man in diese "Höhle" und siehe da — ein Bonus in Form einer Krone erscheint am Fuß der Treppe.

Verläßt man den ersten Raum und geht die lange Treppe in den zweiten Raum hinauf, sieht man links von der Spielfigur zwei Plateaus. Auf dem unteren befindet sich ein Ritter, den man am besten mit Bummerang oder Feuerbombe erledigt. Danach auf das obere der beiden Plateaus stellen und gegen den obersten Stein der rechts gegenüberliegenden Mauer peitschen. Jetzt erscheint ein Doppel- oder Dreifachschuß-Symbol.

Stage 5: Verläßt man den ersten Raum des fünften Levels und geht über die Treppe ganz links in die zweite, höher gelegene Ebene, kann man zu etwas Nahrung kommen. Geht erst ganz rechts, bis Ihr an eine Mauer kommt. Über sich sieht man auf einer großen Plattform einen Ritter. Jetzt hinaufgehen, den Ritter erledigen und gegen das Plateau links peitschen.

Stage 6: Gleich der vierte Stein nach dem Eintritt in Stage 6 beinhaltet ein "Power-Up"-Symbol. Einfach im Hocken gegen den vierten Stein peitschen und es kommt herausgeflutscht. Im gleichen Raum gibt es auch ein "II"-Symbol. Passiert man die drei Todeslifte und geht weiter nach links, stößt man auf eine Treppe, die ihren Ursprung auf einer Anhöhe hat. Diese Anhöhe besteht aus zwei Steinen. Den linken Stein zerschlagen und schon gibt's was Feines...

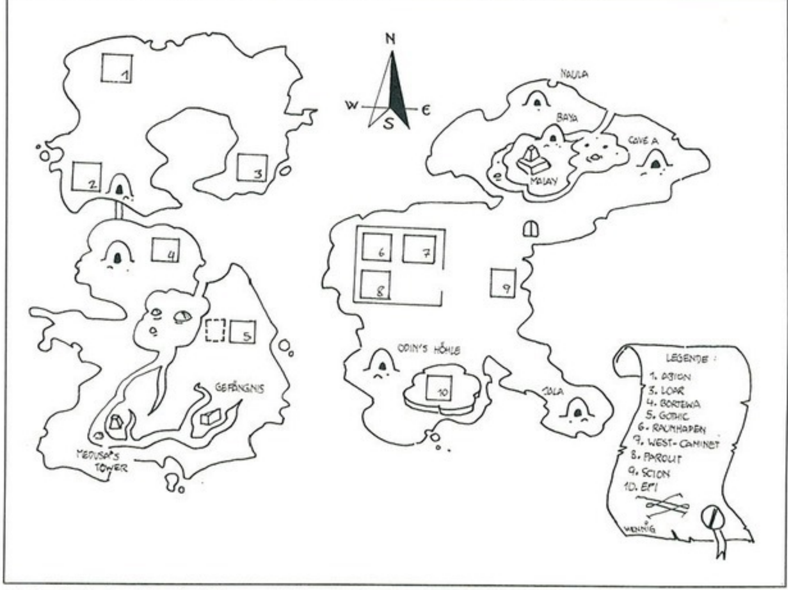
Wer bei Castlevania noch mehr solche versteckte Extras gefunden hat, sollte uns schreiben.

Phantasy Star, Teil 1 (Sega)

Norbert Eschrich ist ein schneller Sega-Spieler aus Stuttgart. Er schickte uns als erster die Komplettlösung zum Rollenspiel "Phantasy Star". Weil die Lösung sehr umfangreich ist und wir Euch nicht alles auf einmal verraten wollen, werden wir sie über die nächsten Ausgaben verteilt abdrucken. Los geht's mit der ersten Folge:

In der Höhle in West-Camineet die Schatzkiste plündern, davon eine Cola kaufen, ins Kampfgewühl stürzen und fleißig "EPs" sammeln. Nicht vergessen, die Schatzkisten zu leeren. Im Level 1 hat man nur 16 Hit Points, die schnell weg sind. Deshalb unterwegs immer wieder Hit Points durch Einsatz von Cola auffrischen. Es gibt in West-Camineet ein Haus, in dem kostenlos die Hit Points aufgefüllt werden. In den Krankenhäusern muß man dafür bezahlen. Hat man Level 7 erreicht, den Roadpass in Scion kaufen, der dort als "Secrets" angeboten wird. Beim Kauf muß man ebenso hartnäckig vorgehen wie bei Dr. Luverno, dem Wahrsager: zwei-, dreimal reingehen und nerven schadet nicht.

Den Laconian Pot bekommt man in West-Camineet in einer Hütte geschenkt. Dr. Mad bietet auch einen Laconian Pot an, aber nicht umsonst. Jetzt am Raumflughafen den Reisepaß kaufen und (umsonst) nach Motavia fliegen und den Laconia Pot gegen Myau tauschen. Zurückfliegen nach Palma und in die Höhle südlich von Parolit gehen. Hier findet man Odin, der mit der Medizin von Myau erweckt wird. Den Kompaß nicht vergessen. Jetzt in die Höhle Naula spazieren, dort den Cakeshop suchen und Shortcakes für den Governor auf Motavia kaufen. Wie's auf Motavia weitergeht, steht in der nächsten *POWER PLAY*.



Die Landkarte des Planeten Palma von "Phantasy Star"

Contra (Nintendo)

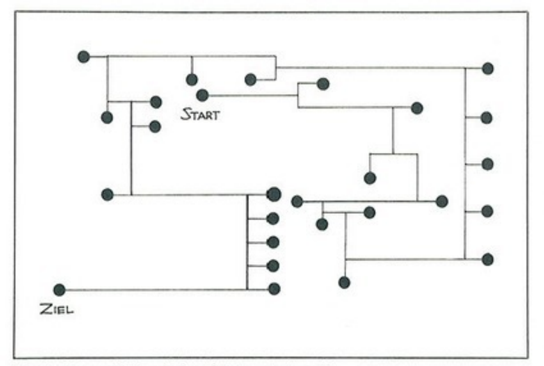
Mauro Nelumbio ist ein kerniger Contra-Kämpfer aus Basel, der das versteckte Soundmenü entdeckt hat. Drückt beim Titelbild einfach die Feuerknöpfe A und B gleichzeitig, haltet sie gedrückt und haut auf die Start-Taste — schon erscheint ein Menü, in dem man

sich verschiedene Musikstücke und Soundeffekte vorspielen lassen kann.

Wonderboy in Monsterland (Sega)

Tips und eine Karte für die letzten Hürden bei "Wonderboy in Monsterland" stammen von unserem Nürnberger Leser Thomas Deschler.

In Level 11 kann man beim Zauberer entweder die "Bell" oder den "Ruby" nehmen. Die Bell läutet in Level 12 immer an Abzweigungen und zeigt einem so den Weg durchs Labyrinth. Nimmt man aber den Ruby, wird dem Drachen am Ende von Runde 12 ordentlich Energie abgezogen (immer am Kopf treffen). Wenn man den Weg weiß, nimmt man natürlich den Ruby. Damit Ihr Euch diesen Luxus leisten könnt, hat Thomas eine Karte von Runde 12 gezeichnet.



Runde 12 von "Wonderboy in Monsterland"

Kenseiden (Sega)

Zwei Hilfen für alle Kenseiden-Krieger verrät Oliver Trendel aus Friedberg.

— In Chikuzen kann man auf die Buddha-Statuen hüpfen. Wenn man auf dem obersten Punkt des Kopfes steht, das Joypad nach oben drücken. Danach fällt man in einen Raum, in dem man sich eine Kürbisflasche holen kann. Durch die Tür kommt man wieder raus. In Kaga wieder auf den obersten Punkt der Statue springen und das Joypad nach oben drücken. So wird man zur nächsten Statue teleportiert und spart sich einen Teil des Weges über die Dächer. Auf diese Weise kann man zurückteleportieren.

Mike Tyson's Punch Out (Nintendo)

Respekt, Respekt: Marc Wittenauer aus Karlsruhe hat Mike Tyson nach Punkten besiegt! Er verrät Euch, wie man den allerschwersten Gegner von "Punch Out" bezwingt:

In der ersten Runde muß man Tysons brutalen Aufwärtshaken ausweichen und so schnell wie möglich zurückschlagen. Mit genügend Übung wird es jeder schaffen. Hauptsache, man läßt sich nicht treffen, sonst liegt man gleich auf der Matte. Nach zirka 1:45 Minuten wechselt Tyson auf eine harmlosere Schlagtechnik. Unmittelbar vor einem Schlag kneift er jetzt kurz ein Auge zu.

In der zweiten Runde legt Tyson mehrmals gewaltig mit seiner Linken aus. Danach kommen die Schläge wie in der ersten Runde, aber abwechslungsreicher.

In der dritten Runde kommt ein neuer Schlag dazu, der manchmal auch schon in der zweiten Runde auftaucht. Tyson blinzelt hier mit beiden Augen und setzt dann einen Schlag an, der viermal abwechselnd links/rechts kommt. Hier versucht man es am besten mit Blocken.

Bei den Schlägen in der ersten Runde kann man zweimal zurückhauen. In der zweiten und dritten Runde kann man ab und zu sogar sechsmal zuschlagen, aber nur nach Aufwärtshaken. Ist man weniger oft als Tyson zu Boden gegangen, gewinnt man nach der dritten Runde nach Punkten. Mike Tyson sagt zum Abschluß noch: "Great fighting. You were tough, Mac. I've never seen such finger speed before".


STARKILLER
FOLGE 13: TRANTORS GROSSE LIEBE
MEGA-WATTS HACKER-BRIGADE HÄLT STARKILLER UND SEINE MANNEN IN SCHACH. MIT ANDEREN WORTEN: STARKILLER HAT EIN ERNSTHAFTES PROBLEM...
WIR HA-HA-HACKEN UNS ÜBERALL REIIIIIIN
FUCHTEL
BORN TO HACK
WAS SIND DENN DAS FÜR UNGEWASCHENE GESELLEN, DR. BOBO?
SCHWER ZU ANALYSIEREN ...WOMÖGLICH HANDELT ES SICH UM FANS VON IHNEN!
FEIN! HOLEN SIE SCHON MAL DIE AUTOGRAMMKARTEN RAUS!
ABER GERNE
WIR MÜSSEN DEN NEUEN BOSS BESCHÜTZEN!
AUF SIE MIT GEBRÜLL, KOLLEGEN!
HMM... DAS EINE IST UNSCHARF... DAS ANDERE VERWACKELT
MAMPF!
RATSCH
HACK
WELCHE WÜRDEN SIE NEHMEN?
HEILIGER PYTHAGORAS, WO SIND DENN DIE AUTOGRAMMJÄGER HIN?
VIELLEICHT WAREN SIE ZU SCHÜCHTERN...
RÜLPS
Z80
80486
ZUR FEIER DES VERTRAGSABSCHLUSSES MIT DEN BIOCHIPS SUCHEN STARKILLER & CREW NOCH DIE ÖRTLICHE MILCHBAR AUF.
COROVA MILCHBAR
HOPS
NICHT SO SCHNELL!
EINE RUNDE MOLOCKO-PLUS!
FÜR UNS MIT STROHHALM!
WO SIND NUR MEINE FANS HINGEGANGEN... SEUFZ?
SCHLORCK
WENN DU UNS NICHT HÄTTEST, ALTER.!
RÜLPS...
SCHLÜRF
PLOP
WAS IST DENN, TRANTOR?
ICH GERADE ENTDECKT ULTIMA, (SCHWITZ!) ALTE JUGENDLIEBE VON TRANTOR...
UI! DAVON WUSSTE ICH GAR NICHTS!
WIR EINST GEWESEN MÄCHTIG VERLIEBT...
ICH DICH BETEN AN...
OH TRANTOR SEUFZ...
...BIS ABEND VON GROSSEM RENDEZ VOUS...
WIE ROMANTISCH... ZÜND DOCH DIE KERZE AN!
AN ZÜN DEN?
DAS GEWESEN ENDE VON GROSSES BEZIEHUNG... (SCHNIEF) ICH BIS HEUTE NICHT VERSTEHEN, WARUM...
FLAMM













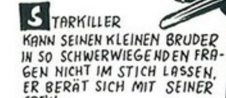


















DIE NÄCHSTE FOLGE DIESES COMIC-EPOS KÖNNTE DIE EINE ODER ANDERE ANTWORT GEBEN...

LESERBRIEFE

Handelskrieg

Es würde mich freuen, wenn Ihr mehr Handelsspiele testet. Bisher sind Spiele wie "Ports of Call" oder "Vermeer" bei Euch zu schlecht weggekommen.

Olaf Lohmayr, Hamburg

Eure Berichte und Tests finde ich genial, allerdings bin ich manchmal enttäuscht von Euren Wertungen. In der Redaktion scheint niemand zu sein, der Handelsspiele wie "Vermeer", "Hanse" oder "Hotel" gut findet. Die Spiele dieses Genres erhalten nie eine gute Wertung.

Ole Nordin, Wedel/Holstein

Daß die letzten getesteten Handelsspiele nicht sonderlich gut abgeschnitten haben, liegt an mehreren Faktoren. Erstens erscheinen in letzter Zeit relativ wenig Spiele dieses Genres, zweitens bieten die Spiele, die auf diesem Prinzip basieren, nichts wirklich Neues. Da wir bei der Wertung immer berücksichtigen, was das Programm Neues für sein Genre bietet, schneiden nicht alle mit einer tollen Wertung ab.

Wir haben nichts gegen Handelssimulationen. Wir finden es geschickter, wenn man den puren Handel mit anderen Spielelementen verknüpft. Ein Beispiel wäre der Klassiker "Elite", die Handels-Simulation "Earth Orbit Station" oder der ungeschlagene Oldie "M.U.L.E.". *al*

Zwei-Spieler-Wirren

Nachdem in *POWER PLAY*, Ausgabe 6, einige gute Actionspiele vorgestellt wurden, hatte ich mich entschlossen, eines davon zu kaufen. Da ich nur ungerne alleine spiele, suchte ich ein Spiel mit Zwei-Spieler-Modus aus. Nach Eurem Bericht schien mir "Salamander" das Richtige für mich zu sein. Nachdem ich das Spiel für stolze 50 Mark gekauft hatte, mußte ich jedoch mit Entsetzen in der Anleitung lesen: "Es kann immer nur ein Spieler gegen den Computer spielen." Da 50 Mark ein Batzen Geld sind, bin ich ziemlich verärgert.

Carsten Noth, Erkrath

Es tut uns leid, daß Du bei Salamander den "Zwei-Spieler-gleichzeitig" Modus nicht zu Gesicht bekommen hast. Das liegt an einer kleinen Verwechslung: Du hast Dich auf die "Salamander"-Vorstellung im Aktuell-Teil von *POWER PLAY* 6 bezogen. In dieser Ausgabe wurden erste Fotos und ein paar kurze Features vorgestellt. Zu diesem Zeitpunkt bastelten die Programmierer noch an dem Spiel.

Der richtige Test (und auf den kommt's an) kam später, nämlich in *POWER PLAY* Ausgabe 10, als das Programm fertig programmiert war. Wenn Du dort nachsiehst, wirst Du folgendes lesen: "...entgegen den ersten Ankündigungen gibt es hier den Team-Modus des Automaten nicht (zwei Spieler gleichzeitig)".

Damit keine weiteren Verwechslungen passieren: Die meisten Programme, die wir im Aktuell-Teil vorstellen, können sich noch ändern, gestrichen werden oder erscheinen in komplett neuen Versionen. Was in dem Programm dann wirklich steckt, könnt Ihr im Test-Teil nachlesen. *al*

Geschmack

In der letzten Ausgabe habt Ihr das Spiel "P.O.W." für den Amiga getestet. Dies geschah ebenfalls in einer anderen Zeitschrift, die Spiele testet. Nun wurde da ein Hit-Stern vergeben, doch Anatol konnte nur sein "Hilfe"-Gesicht abdrucken lassen. Ich hab' ja nichts gegen verschiedene Meinungen, doch wie können die so verschieden sein?

Dann noch eine Frage: wie ist es möglich, daß bei manchen Spielen, das den Redakteur zu einem "Geht so" hinreißt, eine relativ hohe Wertung vergeben wird?

Carsten Jungmann, Sankt Augustin

Daß sich in "P.O.W." spielerisch nichts Spektakuläres tut, muß nicht heißen, daß es den Kollegen der anderen Zeitschrift völlig mißfällt. Jeder Redakteur, egal von welcher Software-Zeitschrift, bildet sich beim Test seine eigene Meinung zum Spiel. Anatol konnte sich nicht für P.O.W. erwärmen und brachte das in seinem Meinungskasten zum Ausdruck. Wir versuchen außerdem, die Spiele immer möglichst kritisch zu sehen, um Euch vor eventuellen Enttäuschungen zu bewahren — immerhin kosten die meisten Spiele eine Stange Geld. Die Wertung zum Spiel wird dann von allen Redakteuren in einer (meist sehr langen) Konferenz festgelegt. Damit ist es ausgeschlossen, daß ein Redakteur ein Spiel ganz besonders mag, während der Rest beim Testen nicht so begeistert war. *al*

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure High Scores an:

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Power Strike
Sega: 1.381.570 von Stefan Grampp, Hamburg

Arkanoid 2
ST: 188.680 von Ingrid v. Rodjiewitz, Hamburg

Bad Cat
ST: 110.830 von Markus Schreiner, Albstadt-Taiflingen

Pacmania
Amiga: 547.130 von Torsten Marschall, Heinsberg

Thunderblade
C64: 1.801.490 von Hubert Gothardt, Dreieich

Shinobi
Sega: 613.600 von Thomas Sitzberger, Platting

Katakis
C 64: 1.655.250 von Andreas Schumacher, Peiting

Virus
Amiga: 249.378 von Mario Dutli, CH-Lommis

Impossible Mission II
CPC: 98.400 von A. & C. Wichtermann, Pfronten

Out Run
Automat: 5:26:34 von Michael Wagner, Erkheim

Ports of Call
Amiga: 1.044.400.000 $ von Frank Dirks, Esens

W. Gretzky Hockey

Amiga
89 Mark (Diskette) ★ Bethesda Softworks

Grafik	55	
Sound	69	
Power-Wertung	73	

Der Eishockey-Profi Wayne Gretzky genießt auf dem nordamerikanischen Kontinent ein ähnlich hohes Ansehen wie hierzulande Fußball-Idol Franz Beckenbauer. So ein prominenter Bursche wie Wayne ist natürlich der ideale Namenspate für eine Eishockey-Simulation.

Das Spielgeschehen im Eisstadion bekommt man von oben zu sehen. Sie bewegen einen Cursor auf dem Bildschirm, in dessen Richtung ein Spieler Ihrer Mannschaft kurvt. Durch Drücken und Loslassen von Maus- oder Joystickknopf im richtigen Moment wird geschossen und gepaßt. Außerdem können Sie jederzeit den Spieler wechseln. Man kann auch computergesteuerte Mitspieler veranlassen, den Puck zu einem von Ihnen kontrollierten Spieler zu schlenzen.

Statistik und Taktik kommen nicht zu kurz. Jeder Spieler hat seine individuellen Stärken und Vorlieben — der eine ist ein Rauhbein und checkt gerne, der andere schlägt die weichesten Pässe. Alle Statistiken können auf Diskette gespeichert und sogar ausgedruckt werden. Für jedes Team können Sie einen von vier Schwierigkeitsgraden wählen. Sie können zu zweit oder gegen den Computer spielen. *hl*



Bei einer schönen Eishockey-Simulation werde ich schwach: Da greife ich gerne zum Joystick und versuche mein Glück mit harten Remplern und kernigen Schüssen. Wayne Gretzky Hockey bietet zwar recht schlichte Grafik, hat spielerisch aber einiges drauf. Wenn man sich erstmal an die ungewöhnliche Steuerung gewöhnt hat, kurvt man recht flott übers Eis. Die vielen Statistik-Gags machen Spaß: Man kann zum Beispiel die Namen aller Spieler ändern oder sich anzeigen lassen, wer am häufigsten auf der Strafbank brummte.

Ein Turnier-Modus wie bei "Superstar Ice Hockey" hätte dem Programm ebenso gut getan wie eine schönere Grafik. So spielt sich Wayne Gretzky Hockey zwar nicht in die allerhöchste Liga vor, bietet Anhängern von Sport-Simulationen aber auf jeden Fall solide Unterhaltung.



Heiße Checks auf kühlem Eis (Amiga)

F-16 Combat Pilot

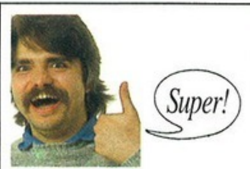
MS-DOS (Amiga, Atari ST, CPC, C 64, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Digital Integration

Grafik	72	
Sound	5	
Power-Wertung	82	

F-16-Flugsimulationen im Geschwader: Nach der erfolgreichen "Falcon"-Simulation von Spectrum Holobyte, kommt nun Digital Integration mit "F-16 Combat Pilot" auf den Markt. Auch hier muß der Spieler sein fliegerisches Talent in dem Jagdflugzeug von General Dynamics unter Beweis stellen. Insgesammt acht unterschiedliche Missionen gilt es zu erfüllen. Da gibt es den Einsatz gegen Panzer oder bodengestützte Luftabwehr-Stellungen genauso wie den Luftkampf gegen gegnerische Kampf-Jets.

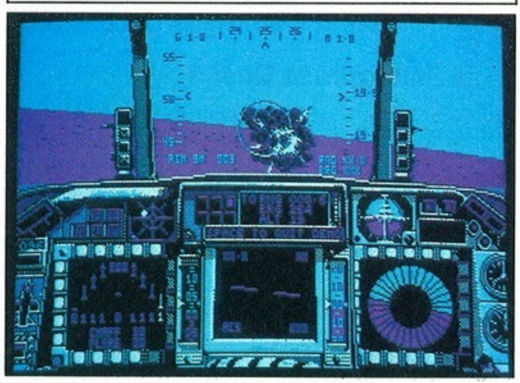
Die verschiedenen Missionen müssen vor dem Start sorgfältig geplant werden. Hier kommt eine besondere taktische Note zum tragen, denn einige von den Gegnern verändern während des Anflugs ihre Positionen. Zur Planung stehen dem Spieler Wetterberichte, Geheimdienstmeldungen und Nachrichten von eigenen Aufklärern zur Verfügung. In einem Auswahl-Menü kann man Turbulenzen, Nebelbänke und Windverhältnisse einstellen. Vor dem Einsatz entscheiden Sie sich außerdem für die richtige Bewaffnung. Bei neun Waffensystemen kann man sich bedienen. Nach erfolgreich abgeschlossener Mission und Landung werden Ihre persönlichen Flugdaten auf Diskette gespeichert.

Wer nicht allein fliegen möchte, kann per Modem mit einem Partner Luftkämpfe durchführen. *mh*



Noch eine Flugsimulation — und eine sehr gute obendrein. Was ich beim "Falcon" stellenweise vermißt habe, finde ich hier: einstellbare Witterung, Nachteinsätze und ein größeres Fluggebiet. Die Grafiken sind sehr gut und detailreich. Bei der getesteten PC/CGA-Version ist das Programm bei 8 MHz ausreichend schnell. Das Fluggefühl der Maschine ist ausgezeichnet.

Im direkten Vergleich zum "Jet-Fighter" — Test auf nächster Seite — wurde bei F-16 Combat Pilot mehr Wert auf das Simulations-Element gelegt. Leider fehlen die Außenansichten der eigenen Maschine und einstellbare Schwierigkeitsgrade. Bis auf dieses Manko gehört F-16 Combat Pilot neben "Falcon" zu den besten Flugsimulationen, die ich kenne.



Scharfe Schüsse über den Wolken (MS-DOS/CGA)

Jet Fighter

MS-DOS
89 Mark (Diskette) ★ Velocity

Grafik	70	
Sound	26	
Power-Wertung	72	

Wieder einmal heißt es "Ready for Take-off" auf dem PC. Mit einer F-16 Falcon, einer F/A-18 Hornet oder der in der großen Syrte bekannt gewordenen F-14 Tomcat, können Sie eine komplette kriegerische Auseinandersetzung miterleben. Schauplatz der Simulation ist Californien. Auf die Verwendung von wirklichen Krisenherden wurde verzichtet. Sie können Ihre Flüge von sechs verschiedenen Basen aus starten. Dabei sind auch der Flugzeugträger Constellation und die beiden Flughäfen von Los Angeles und San Francisco. Sie können sich die Gegend in aller Ruhe ansehen, wenn Sie "Free Flight" wählen. Ernst wird es erst in den Trainingsmissionen, wenn Sie Drohnen jagen und Übungsziele bombardieren müssen.

Um Missionen fliegen zu können, müssen erst vier erfolgreiche Landungen auf dem Flugzeugträger absolviert werden — eine Aktion, die höllisch schwierig ist. Da kann es schon mal vorkommen, daß die Maschine unversehens im Kommandoturm des Carriers landet.

Danach geht es an die erste der 32 Missionen, die vom Begleitschutz für eine Boeing 727 bis zum Abfangen einfliegender Cruise Missiles reichen, die es auf den Flugzeugträger "Constellation" abgesehen haben. Vor jeder Mission gibt es einen Bericht zur aktuellen Lage und ein ausführliches Briefing.

Jet Fighter kann nur mit dem Keyboard oder Joystick gesteuert werden. Außerdem fliegt er nur auf einem AT vernünftig flott und der braucht auch noch eine EGA- oder VGA-Grafikkarte.

Viel Landschaft gibt es nicht zu sehen. Hier ein Flugzeugträger, da mal einen der häßlichen Betonklötze, die die kärgliche Gegend verschandeln. Die gegnerischen Flugzeuge bewegen sich angenehm ruckfrei. Die eigene Maschine ist, von außen betrachtet, sehr sehenswert. Jet Fighter stammt von "Interceptor"-Autor Bob Dinnerman. Bis auf die zusätzliche F-14 und die 32 statt sechs Missionen, sind beide Spiele weitgehend identisch.

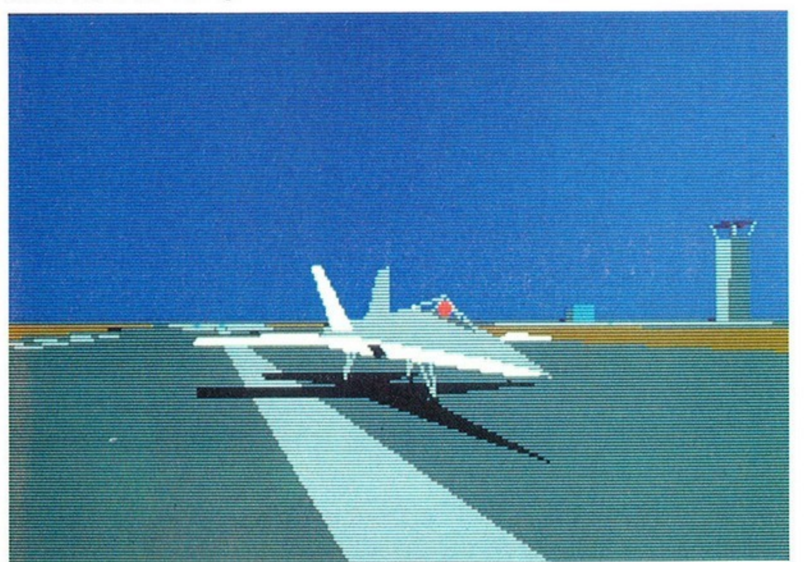
go



Katapultstart auf der USS Constellation (MS-DOS/EGA)



Ich geb's ja zu: Jet Fighter spielt sich gut und macht eine Menge Spaß. Einige Schwachstellen des Vorläufers "Interceptor" sind ausgebügelt worden. So gibt es endlich viel mehr Missionen inklusive Luft-Boden-Aktionen, ein Flugzeug mehr zur Auswahl und Nachtflüge. Das für meinen Geschmack zu einfach gestaltete Cockpit, die leichte Steuerung der Maschinen und die guten Grafiken sind geblieben. Im direkten Vergleich zu "Falcon F16" wird aber deutlich, daß bei Jet Fighter das Simulations-Element zu kurz kommt. Jet Fighter ist genau das richtige für den Simulations-Einsteiger. Für den erfahrenen "Piloten" dürfte es allerdings zu wenig bieten.



Steigen Sie ein — ein Flug mit der Hornet lohnt sich (MS-DOS/EGA)



Flieger grüß' mir die Sonne — aber wo hat der Programmierer die Landeklappen gelassen? Bei Jet Fighter überwiegt der Action-Aspekt. Die Qualifikation für die Missionen wiederum ist fast zu schwierig. Da kommt schnell Frust auf, wenn man die Maschine zum x-ten Mal durchstarten mußte oder den Tower mal wieder gerammt hat. Ist das erstmal geschafft, warten viele spannende Aufgaben auf den Piloten. Toll ist auch die Story, die sich durch die Missionen zieht. Bei einigen Details hätten sich die Programmierer mehr Mühe geben können. So sind zum Beispiel die Flughäfen auf den Karten nicht eingezeichnet und nur sehr schwer zu finden.

Nach anfänglichen Problemen konnte ich mich gut mit Jet Fighter anfreunden. Leider ist das Programm nur etwas für AT-Besitzer mit EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs mit EGA läuft das Spiel zwar, aber die Grafik ruckelt, daß dem Piloten schlecht wird.

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBE



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER – LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.
- **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z.B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompaktor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.
- **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.
- **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.
- **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennumerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINESAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.
- **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.
- **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

*WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit **DISK** und **KASSETTE** zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).*

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. **DM 19,–**

CARTRIDGE MK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

ERWEITERTER MONITOR:
Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.
Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

INTELLIGENTE HARDWARE:
Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:
Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

POKEFINDER:
Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

TEXTEDITOR:
Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

NEUE MONITORKOMMANDOS:
Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

UPDATE SERVICE:
Nach Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul!), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 25,– + Versand.

Das Original-Modul von DATEL-Electronics aus England!! (erkennbar an dem LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor – einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,–**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

ALLEINVERKAUF FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Baustraße 4, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,– Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.
NACHNAHME DM 10,– Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl. Ausland nur Vorkasse.

BESTELLUNG FÜR HOLLAND:

C. COLI, HOEVENBOS 272, 2716 PX ZOETERMEER,
TEL. 079/517710

DISTRIBUTOR FÜR DIE SCHWEIZ UND ÖSTERREICH GESUCHT

War in Middle Earth

CPC (C 64, Amiga, Atari ST, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Melbourne House

Grafik	51
Sound	8
Power-Wertung	67

Sauron, Herrscher des Bösen, schickt seine Kreaturen in das friedliche Auenland; sie hinterlassen Angst, Schrecken und Zerstörung. Der Hobbit Frodo flieht und nimmt den Ring, den Sauron verzweifelt sucht. Dieser Ring muß unbedingt zerstört werden, doch nur ein Feuer ist heiß genug, den Ring zu vernichten: die Lava des Schicksalsbergs. Und der liegt ausgerechnet mitten in Saurons Revier.

So ward es im Helden-Fantasy-Epos "Herr der Ringe" von Altmeister Tolkien erzählt; jetzt hat Melbourne House das Strategiespiel "War in Middle Earth" daraus gemacht. Ziel des Spiels ist es, Ring plus Ringträger heil zum Schicksalsberg zu bringen. Sauron und seine Truppen machen's dem Spieler schwer. Begegnet man Feinden, kann man sie umgehen oder bekämpfen. Man kann an jedem Ort in die Karte zoomen und Truppen Befehle geben. Manche setzen sich erst in Bewegung, wenn man ihnen einen Gegenstand gebracht hat. Damit man nicht wieder in Auenland starten muß, kann man Spielstände speichern. *al*



Es war nur eine Frage der Zeit, bis jemand aus dem "Herr der Ringe"-Stoff ein Strategiespiel programmiert. Da hätten wir den klassischen Konflikt: "Gut" steht links oben, "Böse" rechts unten. In der Mitte trifft man sich, schlachtet ein Weilchen und versucht, in die Festung von "Böse" einzudringen. Das stellt sich als höllisch schwer heraus, denn Saurons Truppen sind zahlreich und verschlagen. Die Grafik ist auf dem CPC schlicht, einfarbig und zweckmäßig. Die Kampfszenen sind scheußlich gezeichnet. Trotzdem ist War in Middle Earth keines der üblichen "Ich verlagere das 1504te Panzerkorps nach Südosten"-Spiele. Es bringt Spaß, die "historischen Gestalten" auf der Karte herumzuschieben.



Gollum nach Westen, Gandalf nach Süden? (CPC)

Tankattack

C 64 (Amiga, Atari ST)
59 bis 79 Mark (Diskette) • CDS

Grafik	31
Sound	19
Power-Wertung	56

Kombinierte Taktik auf Brett und Computer für zwei bis vier Personen: "Tankattack" liegt neben der Programmdiskette ein Spielbrett bei. Auf ihm verschiebt man die Panzer der Fantasie-Länder Armania, Kazadildis, Sarapan und Calderon. Jede Seite befehligt gleichstarke Truppen, die einzelnen Divisionen verfügen aber über unterschiedliche Feuerkraft, Panzerung und Geschwindigkeiten. Das Ziel ist, das feindliche Hauptquartier zu erreichen und zu zerstören.

Zunächst setzen die Spieler ihre Figuren auf das Brett. Durch Ausnutzen von Besonderheiten wie Berge, Flüsse oder Häuser, muß man sein eigenes Gebiet optimal verteidigen, aber gleichzeitig den Gegner angreifen können. Jede Runde beginnt dann mit Zeitungsmeldungen aus aller Welt, die den Stand der Partie kommentieren und der wichtigen Wettervorhersage. Dann beginnt das eigentliche Spiel. Nacheinander erfragen die Spieler die Zahl der erlaubten Züge, verschieben ihre Truppen auf dem Brett und können nach dem Ziehen direkt gegnerische Panzer angreifen. Im Kampfmenü gibt man dazu die beiden Panzertypen und die Entfernung auf dem Brett an. Der Computer berechnet den Ausgang des Gefechts. In einer kleinen animierten Sequenz sieht man das Ergebnis. Zerstörte Panzer werden vom Brett genommen, beschädigte können in einem Service-Feld repariert werden, was zwei bis vier Runden dauert. *gn*



Angesichts des schicken Verpackungsinhalts hatte ich mir eigentlich mehr von Tankattack erhofft. Das großzügige Spielfeld mit den Figuren versprach ein paar gepflegte Spielstunden. Doch meine Begeisterung sank mit jeder Minute. Das Programm ist wenig ansprechend, unnötig umständlich zu bedienen und verläuft schleppend. Außerdem ist es sehr bedauerlich, daß man nicht gegen den Computer antreten kann, sondern mindestens einen Mitspieler braucht.

Tankattack hat leider nicht den Charme seines Vorgängers "Football Fortunes", das sehr erfolgreich Brett- und Computerspiel verband. Während das Fußball-Gesellschaftsspiel Football Fortunes ein Thema für die ganze Familie war, schreckt bei Tankattack die kriegerische Thematik viele ab. Eingeschworene Strategie-Fans dürften aber Spaß an Tankattack haben.



Ja, wo rollen sie den...? (C 64)

Might and Magic II

Ein saftiges Fantasy-Rollenspiel um Mieslinge, Monster, Macht und Magie.

Apple II (C 64, MS-DOS)
zirka 75 Mark (Diskette) ★ New World Computing

Grafik	73
Sound	39
Power-Wertung	82

Der Bedarf an muskelbepackten Schwertschwingern und magieschleudernden Zauberern reißt nicht ab. Im Moment gibt's eine richtige Rollenspielschwemme. Der jüngste Vertreter dieses Genres ist "Might and Magic II". Im Nachfolger zum 1988 erschienenen "Might and Magic" treibt sich Ihre Party in dem Land Cron herum. Cron ist eigentlich ein lauschiges Plätzchen mit friedliebenden Einwohnern, hat zur Zeit aber einige Probleme. Nachts wagen sich die Bewohner der fünf



Bitte hinten anstellen: Hier tritt eine ganze Monstersippe zum Verprügeln an (Apple II)

großen Städte nicht mehr aus den Häusern, weil umherziehende Monsterbanden die Straßen unsicher machen. Um Cron wieder zum Frieden zu verhelfen, müssen Sie sich aufmachen, um den Grund für das Chaos zu suchen.

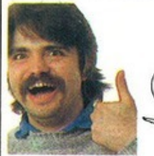
Ihre Charaktere können Sie aus fünf Rassen und acht Klassen aussuchen. Im Laufe des Spiels bietet sich die Gelegenheit, Söldner zur Verstärkung Truppe anzuheuern. Maximal besteht Ihre Party dann aus acht Mitgliedern. In den Städten gibt es Läden, in denen Waffen, Rüstungen und Reiseartikel verkauft werden. Andere Geschäfte bieten Nahrung, Getränke und Informationen feil. Dazu kommen noch einige Spezial-Shops. Dort kann man besondere Fähigkeiten für seine Charaktere kaufen, wie zum Beispiel das Talent zum Kartographieren oder mehr Geschicklichkeit beim Entfernen



Dungeon-Karten werden automatisch mitgezeichnet

von Fallen. In Might and Magic II machen rund 250 verschiedene Monsterrassen dem Abenteurer das Leben nicht einfach. Die Magier haben 96 unterschiedliche Zaubersprüche zur Verfügung. Wer die Städte erforscht hat, kann sich auch in die freie Natur begeben und Land und Leute untersuchen.

Das gesamte Spielgeschehen zeigt sich in einer 3D-Grafik, die gegenüber dem Vorgänger deutlich an Qualität zugenommen hat. Wer einen Charakter mit kartographischen Fähigkeiten hat, bekommt auf Tastendruck eine Übersichtskarte gezeigt. Die Packungsbeilagen wie eine bunte Karte des Landes und ein Block zum Aufzeichnen der wichtigsten Orte runden das Spiel ab. *mh*



Wahnsinn: Bei Might und Magic II haben die Programmierer gegenüber dem ersten Teil kräftig zugelegt. Nach dem Vorläufer war ich skeptisch, aber Might and Magic II hebt sich wohltuend vom Durchschnitts-Rollenspiel ab. So ist das Programm wesentlich komplexer geworden; es belegt bei der Apple II- und der C 64-Fassung je sechs Diskettenseiten. Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Monster in den Kampfszenen animiert. Viele Aufgaben, Monster und Zaubersprüche lassen keine Langeweile aufkommen und garantieren lange Spielfreude.

Einziges Manko ist der hohe Schwierigkeitsgrad am Anfang. Davon abgesehen ist das Spiel auch für Einsteiger gut geeignet.



Wer die gräßliche Grafik des ersten Teils der Might and Magic-Saga gesehen hat, wird sich hier staunend die Augen reiben. Die Monsterbildchen sind schick animiert, Städte, Wälder und Dungeons haben schöne Grafiken.

Bei Might and Magic II gibt es jede Menge Statistiken, Automapping, ausgeschlafene Gegner, stapelweise Zaubertricks, tiefe Dungeons, eine Handvoll kniffliger Missionen — das ist mehr, als viele andere Rollenspiele bieten. Wer nichts gegen das "Bard's Tale"-erprobte Prinzip "Gegner wegputzen, Erfahrung sammeln, Zaubersprüche lernen, Gegenstände suchen" einzuwenden hat, wird wirklich gut bedient.

Police Quest II: The Venegance

Sierras neues 3D-Adventure "Police Quest II" macht Sie zum coolen Cop auf Mörderjagd.

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik	76
Sound	62
Power-Wertung	79

Der Mörder Jesse Bains ist ausgebrochen! Dem alten "Police-Quest"-Helden Sonny Bonds wird es etwas mulmig, denn Jesse hat ihm Rache geschworen. Und der Captain will auch noch, daß Sonny den Schurken Bains schnellstens wieder hinter Gitter bringt. Bei der Jagd auf den Gewaltverbrecher steht Ihnen Ihr Kollege Keith zur Seite, der sich mit Vorliebe die Gegend ansieht oder auf dem Schreibtisch rumlümmelt. Ab und zu liefert er sogar einen wertvollen Hinweis.

Typisch für Sierra-Adventures sind die vielen logischen Puzzles, die auch von Einsteigern zu lösen sind. Für die Texteingaben steht eine Editorzeile zur Verfügung. Der Parser erreicht nicht gerade Infocom-Qualität, ist aber ausreichend.

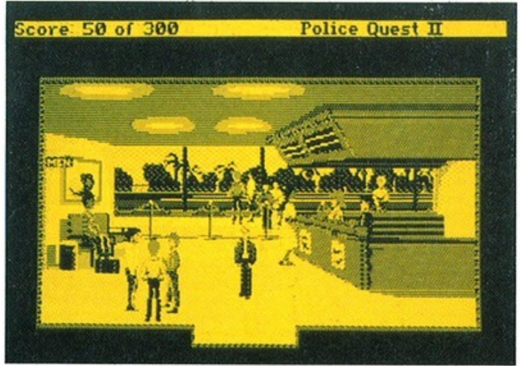
Die Suche nach Jesse Bains führt Sie an alle Ecken der amerikanischen Kleinstadt Lytton. Feucht wird es, wenn Sie in einem Fluß nach Indizien suchen müssen, denn selbst im Wasser finden Sie Hinweise. Doch bevor es richtig losgeht, muß sich Sonny erst einmal in der Polizeistation umsehen, in alten Akten kramen und Schießübungen absolvieren. Im Gefängnis erfährt er dann Näheres über den Ausbruch seines Widersachers.

Alle Szenen sind in farbenfroher Grafik gezeichnet, die am besten mit einer EGA-Grafikkarte zur Geltung kommt. Gegenüber seinem Vorgänger besitzt Police Quest II wesentlich feiner gestaltete Sprites und Hintergrundgrafiken. Das geht natürlich auf Kosten der Rechengeschwindigkeit — schwere Zeiten für XTs. Aufatmen können die Besitzer von Hercules-Grafikkarten: Im Gegensatz zu "Leisure Suit Larry II" läuft Police Quest II auch unter der monochromen Auflösung. Allerdings ist es dann sehr schwierig, alle Details zu erkennen. *go*



Ein Lob an Sierra: Seit dem ersten Teil der "Bullen-Saga" hat sich viel geändert. Nicht nur, daß man fast zwei MByte Krimi-Spannung bekommt, auch die Grafik ist detaillierter. Sonny besteht nicht nur aus acht Pixeln und die Umgebung sieht nicht mehr aus, als wäre sie aus Bauklötzen zusammengebaut. Die Puzzles sind einfach und bringen einen erfahrenen Spieler kaum ins Schwitzen. Durch die gute Geschichte bleibt's trotzdem spannend.

Wer auf Anspielungen steht, sollte im Spiel die Sierra Hot-Line anrufen.



Auf der Suche nach Details: undeutliche Grafik (MS-DOS/Hercules)



Fortsetzungen sind in. Was Hollywood mit "Rambo IV", "Der Weiße Hai XII" und der zigsten Folge von "Police Academy" in der Filmindustrie ist, das ist Sierra bei den 3D-Adventures. "King's Quest IV" und "Space Quest II" sind die besten Beispiele. Nur wird im Gegensatz zu den Filmserien bei den Sierra-Abenteuern immer wieder hervorragender Stoff geliefert. Mir ist noch kein Spiel aus der "Quest"-Reihe langweilig geworden. Das gilt auch für Police Quest II: Die Story ist packend und logisch aufgebaut.

Um das Spiel auf einem PC vernünftig flott zu spielen, ist eine Festplatte nötig. Mit den sechs Spieldisketten zu jonglieren, kann auf die Dauer nerven. Ich habe Police Quest II auf einem 8-MHz-XT mit Hercules und einem 12-MHz-AT mit EGA gespielt. Die Bewegungen auf dem XT sind sehr langsam, vor allem, wenn sich mehrere Figuren gleichzeitig auf dem Monitor tummeln. Doch auch auf einem langsamen PC geht nichts von der Spannung dieses hervorragenden Adventures verloren.



Auf der Suche nach Zeugen: Sonny und sein Kollege kommen viel in der Stadt rum (MS-DOS/EGA)



Im Westen viel Neues (MS-DOS/EGA)

Gold Rush

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik	65
Sound	37
Power-Wertung	68

Goldrausch in den Vereinigten Staaten: Die Abenteuer-Spezialisten von Sierra haben das Szenario von "Gold Rush" in den Wilden Westen des späten 19. Jahrhunderts verlegt.

Der junge, erfolgreiche und arbeitsame Reporter Jerrod lebt in Brooklyn. Doch seine Aufstiegschancen sind gering. Deshalb sucht er das Abenteuer: Er kauft sich eine Goldgräberausrüstung und macht sich auf in den Westen. Es gibt drei Wege, dorthin zu gelangen. Jeder ist ein eigenes Abenteuer: Einmal können Sie mit dem Dampfer nach Panama fahren und von dort aus zu Fuß in den Westen ziehen. Oder Sie heuern als Seemann an und entscheiden sich für die entbehrungsreiche Fahrt um das stürmische Kap Hoorn. Schließlich können Sie noch den Landweg wählen und sich über heiße Steppen und kalte Gebirge nach Kalifornien durchschlagen.

Die Grafik sieht nicht so gut aus wie bei den anderen neuen Sierra-Abenteuern. Sie ist nicht so detailliert, wie zum Beispiel bei "Police Quest II". Gold Rush läuft auf PCs ab 256 KByte und allen Grafikkarten.

go



Der wilde, wilde Westen fängt gleich hinter Brooklyn an. Und es ist nicht leicht, dort hinzukommen, geschweige denn, die Strapazen, die der rauhe Westen mit sich bringt, zu überleben. Mir hat Gold Rush nicht ganz so viel Spaß gemacht, wie Police Quest II. Die Handlung ist nicht so flüssig, die Puzzles weniger originell. Doch immer wieder gibt es Gags, die das Spiel auflockern. So bekommt man zum Beispiel für unbefugtes Betreten des Rasens in Brooklyn einen Punkteabzug.

Im Vergleich zu den anderen neuen Sierra-Geschichten ist Gold Rush nicht so toll. Wer aber von dieser Art Abenteuer nicht genug bekommen kann, wird ganz sicher auch an Gold Rush seinen Spaß haben.

The Munsters (Amiga)

Wie konnten die Programmierer aus der wirklich spritzigen Fernsehserie "The Munsters" ein derart modriges Spiel fabrizieren? Das grenzt schon an Leichenschändung; der ganze Charme der Serie ist futsch. Die Musik ist zwar fein und die Grafik nicht übel, aber das Spiel entpuppt sich als muffiger Action-Adventure-Brei. Wenn man bestimmte Gegner berührt, ist das einzige Leben gleich futsch, was zu unkontrollierten Schreikrämpfen und eingeschlagenen Monitoren führt. Ein Spiel für die kühle Gruft — Horror! *al*



POWER-Wertung: 26
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, MSX, Spectrum)
35 Mark (Diskette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Again Again

Ice Ball (Amiga)

In "Ice Ball" steuern Sie einen hüpfenden Ball, mit dem in 50 verschiedenen Levels Diamanten aufgesammelt werden. Ein paar Hindernisse wie Laser, Bomben und herumwandernde Aliens sorgen für Ärger. Ab und zu muß der Ball auf speziellen Feldern wieder mit Luft aufgepumpt werden, sonst ist ein Leben futsch. Grafik und Sound sind bescheiden und wären selbst auf einem C 64 nur zähneknirschend zu ertragen. Es macht sich bald gähnende Langeweile breit und selbst im Zwei-Spieler-Modus kommt keine Freude auf. Fazit: nicht empfehlenswert. *mh*

POWER-Wertung: 21
Amiga (Atari ST)
59 Mark (Diskette) ★ Turtle Byte Software

Billards Simulator (Amiga)

Mal was Neues: Bei "Billards Simulator" sieht man den Tisch aus der Perspektive des Spielers. Man kann ihn näher heranzoomen und in jedem beliebigen Winkel auf den Tisch mit den drei Kugeln schauen. Wer's lieber konventionell mag, stellt die gute alte Draufsicht ein. Es gibt sauber digitalisierte Soundeffekte, einstellbare Rutsch-, Reibe- und Rückprallwerte und verschieden schwere Kugeln. Was völlig fehlt, sind Billard-Varianten wie "Nineball" oder "Pool". So versucht man immer nur das eine: Mit einer Kugel zwei zu treffen — und damit verpufft auf Dauer der Spielwitz. Für unerschrockene Kugelschieber und Einfallswinkel-Fans durchaus empfehlenswert, alle anderen sollten das Queue im Schrank stehen lassen. *al*

POWER-Wertung: 47
Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ ERE

IK + (Amiga)

Der Karatespiel-Klassiker "IK +" beschert nun Amiga-Besitzern harte Handkantenhiebe und fetzige Fußfeger. Die Umsetzung ist bis auf den leicht verbesserten Sound mit der ST-Version identisch, die wir in *POWER PLAY* 12/88 testeten. "IK +" ist eindeutig das beste Karatespiel, das es zur Zeit für den Amiga gibt: Gute Grafik, schlaue Computergegner und Zwei-Spieler-Modus laden zu fröhlichen Prügeleien ein. *hl*

POWER-Wertung: 79
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ System 3

Teenage Queen (Amiga)

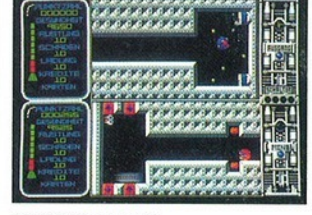
Trotz der mehr als dürftigen Handlung hebt sich das Strip-Poker-Spiel "Teenage Queen" von der Masse der Auszieh-Programme ab. Die zu entblätternde Dame ist nicht einfach digitalisiert, sondern wurde von dem bekannten französischen Grafiker Jocelyn Valais sehr gut gemalt. Der Computer spielt, im Gegensatz zu vielen anderen Programmen dieses Genres, sehr gut. Bis zur völligen Entkleidung der Bildschirm-Lolita wird einige Zeit vergehen. *mh*



POWER-Wertung: 55
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ ERE

Captain Fizz (Amiga/ST)

"Captain Fizz" ist der x-te Gauntlet-Clone. Der einzige Unterschied: Jeder der zwei Spieler hat ein eigenes Spielfeld.



POWER-Wertung: 59
Amiga, Atari ST
69 Mark (Diskette) ★ Psyclapse

Man läuft gleichzeitig durch ein Labyrinth von Gängen, schießt auf alles, was sich bewegt, sammelt Gegenstände auf und sucht den Ausgang.

Captain Fizz macht eine ganze Zeit lang Spaß. Das liegt vor allem an der strategischen Note. Manche Türen öffnen sich erst, wenn bestimmte Schalter in der richtigen Reihenfolge umgelegt werden — stellenweise ganz schön knifflig. Grafisch ist das Spiel ziemlich simpel und wird den 16-Bit-Computern nicht gerecht. *mh*

Zak McKracken (ST)

"Zak McKracken" wurde von den *POWER PLAY*-Lesern zum "Spiel des Jahres '88" und von der Redaktion zum "Grafik-Adventure des Jahres" gewählt — zwei Auszeichnungen, die es sich redlich verdient hat. Man bekommt pfundweise Spielwitz, eine clevere Benutzerführung und eine spritzige Geschichte, die über Wochen Spaß macht. Die ST-Umsetzung ist fast identisch mit der Amiga-Version; lediglich die digitalisierten Soundeffekte wurden durch "ST-Soundchip-Gedudel" ersetzt. Auch die Atari ST-Version wurde komplett ins Deutsche übersetzt, sowohl die Texte auf dem Schirm als auch die Anleitung bringen einen Heidenspaß. Prädikat: muß man haben. *al*

POWER-Wertung: 91
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
49 bis 69 Mark (Diskette)
Lucasfilm Games

Crazy Cars II (ST)

In "Crazy Cars II" zuckelt man in "Out Run"-Manier auf einer breiten, leeren Straße, weicht einzelnen Polizeiautos aus und kämpft mit der Steuerung. Crazy Cars II steuert sich mit Maus, Tastatur und Joystick gleich schlecht. Die Programmierer haben beim Spieldesign voll ausgekuppelt: Auf den Strecken passiert nichts, was interessieren könnte. Schade um die gute Grafik, spielerisch ist's knapp vor dem Totalschaden. *al*

POWER-Wertung: 33
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Titus

Zany Golf (ST)

"Zany Golf" ist eine ulkige Mischung aus Minigolf- und Geschicklichkeits-Spiel. Bis zu vier Spieler liefern sich heiße Putt-Duelle an neun völlig unterschiedlichen Löchern. Die gelungene MS-DOS-Version stellten wir in *POWER PLAY* 3/89 vor. Auf



POWER-Wertung: 72
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 bis 79 Mark (Diskette)
Electronic Arts

dem Atari ST macht das Programm noch einen Tick mehr Spaß. Die Musik ist wesentlich erträglicher und die Grafik deutlich verbessert. Der Schwierigkeitsgrad ist derselbe geblieben; es ist nicht einfach, die letzten Bahnen zu erreichen. Vor allem mit ein paar Mitspielern ist Zany Golf ein gelungener Software-Jux. *hl*

Barbarian II (ST)

Im Dungeon von Fiesling Drax fliegen jetzt auch auf dem ST die Fetzen. "Barbarian II" ist eine kernige Mischung aus Schwertkampf und Action-Adventure. Beim Herumprügeln mit verschiedenen Gruselmonstern darf man die Orientierung nicht verlieren. Das Spielprinzip der Umsetzung hat sich gegenüber der C 64-Version nicht verändert. Neu sind die glasklaren Digi-Sounds und die buntere Grafik. Das markige Hau-und-such-Spiel ist ein gefundenes Fressen für alle Nachwuchs-Barbaren. *hl*



POWER-Wertung: 80
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Palace

Track Suit Manager (ST)

"Track Suit Manager" ist eines der besseren Fußball-Manager-Spiele. Sie wer-



POWER-Wertung: 59
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
Again Again/Goliath Games

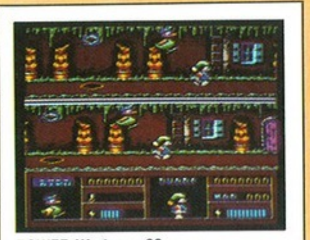
den hier zum Trainer eines Nationalteams und treten bei Europa- und Weltmeisterschaften an. Den besonderen Reiz verdankt das Programm seinem "Reportagen-Modus": Wie bei einer Live-Übertragung wird der Spielverlauf auf dem Bildschirm kommentiert. Das Schönste: Man darf jedem Spieler einen Namen geben. Doch auf Dauer wird das Programm ein wenig öde. Fans von "Football Manager" & Co. ist es aber zu empfehlen. *hl*





Dynamic Duo (CPC)

Das dynamische Duo, bestehend aus einem Zwerg und einer Ente, muß zehn versteckte Schlüssel finden. Die Schlüssel sind in einer Vielzahl von verschachtelten Gängen untergebracht. Eine Menge Gegner greifen während der Suche an. Die beiden Helden können aber um sich feuern, was der Joystick hergibt. Wenn zu zweit gespielt wird, steuert ein Spieler den Zwerg und ein anderer die Ente. Die Grafik des Actionspiels ist durchschnittlich, der Sound ganz nett, das Spielprinzip aber nicht das Neueste. Trotz Zwei-Spieler-Modus kommt rasch weniger dynamische Langeweile auf. *mh*



POWER-Wertung: 38
CPC (C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Firebird

Robocop (CPC)

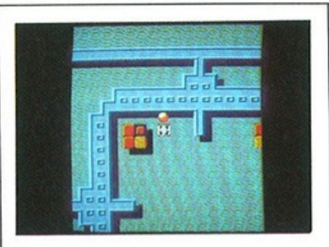
In der letzten Ausgabe testeten wir die C 64-Version des Spiels zum gleichnamigen Action-Film. Auf dem CPC ballert "Robocop" auch ganz ordentlich. Manchmal wird's ein wenig chaotisch, weil viele Gegner gleichzeitig angreifen, doch dafür hat der CPC-Cop zwei Bildschirmleben mehr als sein C 64-Kollege. Dadurch wird's nicht so schnell frustrierend, den Robo-Macho durch Horden von Gegnern zu steuern.Eine solide Umsetzung, die den CPC grafisch gut ausnutzt: sanftes Scrolling, bunte Sprites — das ist doch was. Ein gutes Programm für Action-Freunde, die ihren Spaß am Ballern haben. *hl*



POWER-Wertung: 74
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Titan (CPC)

"Arkanoid" meets "Crillion": Bei "Titan" wird in zwei Richtungen gescrollt, um viele Steine abzuräumen. Der Schläger, den Sie steuern, hat auch noch andere Aufgaben, als die Flugrichtung des Balls zu beeinflussen. Er muß einige Hindernisse beseitigen, damit sich das Geschoß frei durch das Spielfeld bewegen kann. Eine Berührung mit den umherschweifenden Totenköpfen kann ein Leben kosten. Danach muß der Level wieder ganz von vorne begonnen werden. Titan scrollt zwar schön schnell, spielt sich aber manchmal von alleine: Der Ball räumt einige Levels eigenständig ab, der Spieler muß nur selten eingreifen. *go*



POWER-Wertung: 47
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Titus

Mit Jeans und Hellebarde (C 64)

Der Titel "Mit Jeans und Hellebarde" läßt schon vermuten, worum's geht: Ein harmloser Abenteurer der Neuzeit wird ins Mittelalter versetzt. Dementsprechend bekommt man bei diesem Grafik-Adventure einige markige (wenn auch wirre) Bilder zu sehen.

Wer das erste Mal in die Anleitung linst, bekommt große Augen: Da ist von einem 1000-Wort-Parser die Rede. Der Parser ist für deutsche Verhältnisse wirklich gut, aber beginnt man zu spielen, wird die Euphorie drastisch gebremst. Bei jedem Befehl läuft die Floppy an und sucht ewig nach den Wortschatz. Da wird's dem ärgsten Kaffeetrinker zu bunt. Ein Spiel für Leute mit Zeit und Muße. Wer wild auf deutschsprachige Adventures ist und viel Geduld hat, wird's ertragen. *al*

POWER-Wertung: 39
C 64
49 Mark (Diskette) ★ Markt & Technik

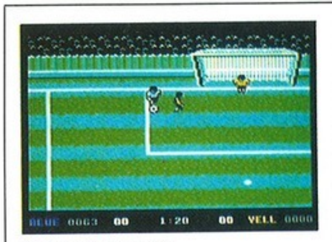
Star Trek (C 64)

"Star Trek — The Rebel Universe" war eines der ersten Programme, die bereits vor zwei Jahren den ST grafisch voll ausnutzten. Die jetzt erschienene C 64-Version hält leider keinem starken Phaser-Beschuß stand. Die schmucke ST-Grafik ist auf dem C 64 in durchschnittliches Pixelgewirr ausgeartet. Spielerisch hat sich nichts geändert: Man sammelt in einem großen Universum Gegenstände, kämpft mit Klingonen und beamt sich auf Planeten. Für Enterprise-Fans mit etwas Ausdauer empfehlenswert. *al*

POWER-Wertung: 66
C 64 (Atari ST, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

4 Soccer Simulator (C 64)

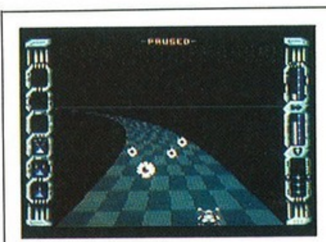
Fußball x 4: Beim "4 Soccer Simulator" haben die Code Masters tief in die Trainingstasche gelangt. So mancher Bundesligatrainer kann sich hier vielleicht ein paar Anregungen holen, denn neben Fußballspielen in Halle und auf freiem Feld stehen hier auch ein paar anstrengende Trainingseinheiten auf dem Programm. Man bekommt zweifelsohne viel Programm fürs Geld, auch wenn die vier Spiele nicht voll überzeugen können. An die Qualität von "Microprose Soccer" und "Emlyn Hughes International Soccer" kommt das Simulator-Quartett leider nicht heran. *hl*



POWER-Wertung: 59
C 64 (CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Eliminator (C 64)

Es war bestimmt ein hartes Stück Arbeit, das flotte 3D-Ballerspiel "Eliminator" von ST und Amiga auf einen C 64 herunterzustricken. Aber — schau an — es hat ge-



POWER-Wertung: 60
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

klappt. Bei der Grafik muß man gegenüber den Vorbildern zwar Abstriche machen, aber sie ist für C 64-Verhältnisse flott und der 3D-Effekt kommt ganz gut rüber. Das Spielprinzip dieses etwas eintönigen "Weich-aus-und-schieß-ab"-Programms ist leider nicht das Hellste. Da liegt die Langeweile förmlich auf der Lauer... *hl*

Deathlord (C 64)

"Deathlord" bekommt mit Sicherheit keinen Preis für Originalität. Da hätten wir neben den 84 obligatorischen Zaubersprüchen massig Dungeons, Monster mit japanischen Namen, redselige Dorfbewohner und angeschlagene Party-Mitglieder. Das Spielprinzip liegt zwischen "Bard's Tale" und einer "Ultima"-Sparausgabe. Wer ein solides, umfangreiches Rollenspiel ohne aufwendige Bildchen mag, bekommt hier die altbewährte Monster- und Magier-Mischung geboten — mehr aber auch nicht. *al*

POWER-Wertung: 67
C 64 (Apple II)
69 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grand Prix Circuit (C 64)

Donnernde Motoren bei spannenden Formel-I-Rennen jetzt auch auf dem C 64: Gegenüber der in Ausgabe 3/89 getesteten MS-DOS-Version hat sich bei der Umsetzung von "Grand Prix Circuit" nicht viel geändert. Das abwechslungsreiche Rennspiel mit dem schicken 3D-Look kann auch auf dem Commodore überzeugen. Abstriche muß man bei der Grafik-Geschwindigkeit machen; auf dem PC rast man eine Ecke schneller.

Spaß macht nur die Disketten-Version, auf Kassette hat Grand Prix Circuit den Charme eines Kolbenfressers: Da wird derart oft und lange nachgeladen, daß es nicht mehr feierlich ist. *hl*



POWER-Wertung: 78
C 64 (MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Fish (C 64)

Nach einem halben Jahr kommen die C 64-Besitzer endlich in den "Fish"-igen Genuß des letzten Magnetic Scroll-Adventures. Wie üblich lohnt es sich, die Grafiken einmal anzusehen und dann auszuschalten. So halten sich die Ladezeiten in Grenzen. Die Bilder sind leider nicht so schön wie bei den Vorgängern, aber immer noch sehenswert. Dafür wird man vom Rest des Adventures geködert: eine spritzige Geschichte, wasserdichter Parser und Puzzles, die härter zu knacken sind als Hummerschalen. Man sollte allerdings gut Englisch verstehen, sonst säuft der Spielspaß ab. *al*



POWER-Wertung: 80
C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Time Bandit (MS-DOS)

Der ST/Amiga-Klassiker kommt nun auch im MS-DOS-Gewand auf den Markt. Der "Time Bandit" muß sich durch eine Unmenge Levels schlagen. Darunter sind Labyrinth-Ballereien im "Gauntlet"-Stil, Abenteuer à la "Pac Man" und als Zugabe gibt's sogar ein kleines englisches Textadventure.

Die Grafik ist sowohl unter EGA, als auch unter CGA gut gelungen. Von der Spielfreude ist in den ganzen Jahren nichts verlorengegangen. Auch mit der Tastatur spielt es sich gut. Time Bandit ist eine lohnende Anschaffung für alle PC-Besitzer. *go*

POWER-Wertung: 74
MS-DOS (Amiga, ST)
79 Mark (Diskette) ★ Microdeal

Phantom Fighter (MS-DOS)

"Phantom Fighter" jagt des Spielers Raumschiff durch Horden von Aliens. Wer ganze Formationen abräumt, darf manchmal ein Extrawaffen-Symbol aufsammeln. Bei der PC-Version kümmern sich die Gegner besonders eifrig um den armen Piloten. Die Programmierer bauten nicht einmal eine "Bremse" für schnelle ATs ein, so daß Phantom Fighter auf diesen Geräten absolut unspielbar ist. Schwierigkeitsgrad zu hoch, Spiel zu eintönig, Wertung entsprechend niedrig. *go*

POWER-Wertung: 34
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Martech

Times of Lore (MS-DOS)

"Times of Lore" bietet eine reizvolle Mischung aus Action, Abenteuer und Rollenspiel. Es ist leicht zu bedienen und verspricht mit seinem umfangreichen Spielfeld viele knifflige Stunden. Die C 64-Version erntete in *POWER PLAY* 1/89 gute Noten.

Die PC-Version ist mit dem Vorbild so gut wie identisch. Die Grafik nutzt sowohl CGA- als auch EGA-Karten gut aus. Das scrollende Spielfeld ist bei der Umsetzung leider eine Nummer zu klein geraten, doch die Spielmotivation leidet kaum unter diesem Manko. Auch auf dem PC ist Times of Lore ein interessantes Fantasy-Spiel, das sowohl Einsteigern als auch Fortgeschrittenen zu empfehlen ist. *hl*



POWER-Wertung: 77
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
39 Mark (Kassette),
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Origin

4th & Inches (MS-DOS)

Fast ein Jahr mußte man auf die 16-Bit-Umsetzungen der American Football-Simulation "4th & Inches" warten. Kenner von American Football dürfen zwar schön mit Spieltaktiken herumtricksen, doch die Grafik kann einem den Spaß verderben: Fußkranke Sprites schleppen sich über das Spielfeld. Kein Scrolling (nicht mal beim Amiga), dafür wird der sichtbare Bildbereich häppchenweise durch die Gegend geruckt. Trotz spielerischer Qualitäten kann 4th & Inches nicht überzeugen, denn mit dem brillanten "TV Sports Football" gibt es einen Konkurrenten, der zwei Touchdowns besser ist. *hl*



POWER-Wertung: 67
MS-DOS (Amiga, C 64)
75 Mark (Diskette) ★ Accolade

Life Force (Salamander)

Der Weltraum bebt, das Joypad zittert: "Life Force" alias "Salamander" ist im Anflug auf das Nintendo.

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Konami

Grafik	86	
Sound	84	
Power-Wertung	81	



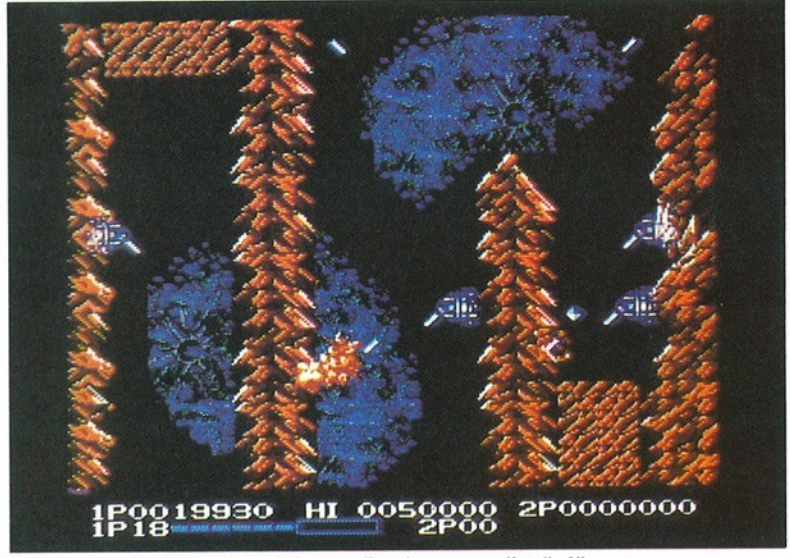
Salamander auf dem C 64 war schon ganz nett, doch wer Life Force auf dem Nintendo sieht, dem klappt erstmal die Kinnlade herunter. Exquisiter Sound, farbenprächtige Grafik sowie alle Levels und spielerischen Elemente des Arcade-Vorbilds wurden ins Modul gequetscht. Eine prima Programmierleistung. Ich bin immer wieder darüber erstaunt, was man aus dem Nintendo herausholen kann. Das Spiel ist motivierend, aber unheimlich hart. Jenseits des ersten Levels können nur gute Action-Spieler bestehen. Die erwartet vor allem im Zwei-Spieler-Modus ein Heidenspaß (besonders beliebt: dem Mitspieler die Extras vor der Nase wegklauen). Schade, daß die Programmierer mit dem Schwierigkeitsgrad etwas übertrieben haben. Ab dem vierten Level kommen selbst Profis ins Schwitzen. Von diesem Manko abgesehen ist Life Force ein rassiges Super-Ballerspiel, das man immer wieder gerne hervorkramt. Man sollte es wirklich nur dann kaufen, wenn man ein guter Action-Spieler ist.

Ballerfreudige Nintendo-Besitzer sind bisher nicht gerade mit guter Action-Software überschwemmt worden. Doch die kargen Zeiten scheinen vorbei zu sein. Nach der Veröffentlichung des Baller-Knüllers "Gradius" ist in Kürze auch mit dem offiziellen Nachfolger "Life Force" zu rechnen. Trotz des anderen Namens ist es eine haargenaue Umsetzung des Spielautomaten "Salamander".

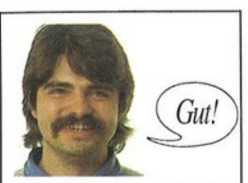
Ein besonders böses Alien bedroht das Universum. Das fiese Monster frißt zum Frühstück drei Galaxien komplett mit einigen Trillionen Lebensformen. Nun wendet es sich seinem Mittagsmahl zu: Ihre Galaxis (Gulp!). Ganz fix werden zwei Raumschiffe losgeschickt, um dem Ungeheuer den Appetit zu verderben. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig fliegen in das Monster hinein, um nach sechs Levels das Herz des Urviehs zu zerstören. Klar, daß auf dem Weg dorthin Dutzende von Gegnern angreifen. Verschiedene Alien-Formationen hinterlassen Kapseln, wenn man sie abschießt. Je mehr man von diesen Dingern einsammelt, desto bessere Extras können Sie aktivieren. So gibt's neben mehr Geschwindigkeit so wirkungsvolle Dinge wie den Superlaser, Raketen, die nach oben und unten schießen und bewaffnete Beiboote. Am Ende eines Levels wartet ein Ober-Bösewicht, der besonders schwer zu knacken ist. Das Scrolling wechselt nach jedem Level: Mal fliegt man von unten nach oben, mal von links nach rechts über den Bildschirm. Wenn alle Leben dahin sind, tröstet man sich mit der Continue-Funktion. Die funktioniert leider nur dreimal.

Abschließend eine kleine Warnung: Wann Life Force in den Handel kommt, steht noch nicht genau fest. Frühestens im Sommer wird es für deutsche Nintendos erscheinen.

mh



Ab dem zweiten Level wird es kritisch: In engen Tunnelpassagen greifen die Aliens an



Was für Bilder, was für eine Musikuntermalung — man glaubt auf den ersten Blick einen Spielautomaten vor sich zu haben und kein Nintendo. Die Grafiken sind wirklich unheimlich gut, vor allem der riesige Totenschädel am Ende vom vierten Level hat es in sich. Wenn besonders viele Sprites auf dem Bildschirm sind, wird das Spiel allerdings langsamer. Schade auch, daß Life Force sich nicht so gut spielt, wie es aussieht. Der Schwierigkeitsgrad ist einfach zu hoch, selbst ausgebuffte Baller-Profis werden hier Probleme bekommen. Spätestens im dritten Level ist so viel los, daß die Überlebenschance gegen Null tendiert. Der Vorgänger Gradius sieht zwar nicht so hübsch aus, dafür spielt er sich besser.



◀ Die Bodengeschütze schnell wegputzen, sonst gibt's Kleinholz

Ghosts'n Goblins

Capcoms legendärer Spielhallen-Klassiker erscheint endlich als Nintendo-Modul.

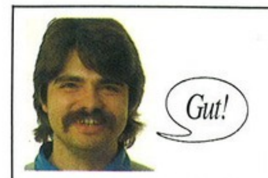
Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Capcom

Grafik	71
Sound	67
Power-Wertung	69

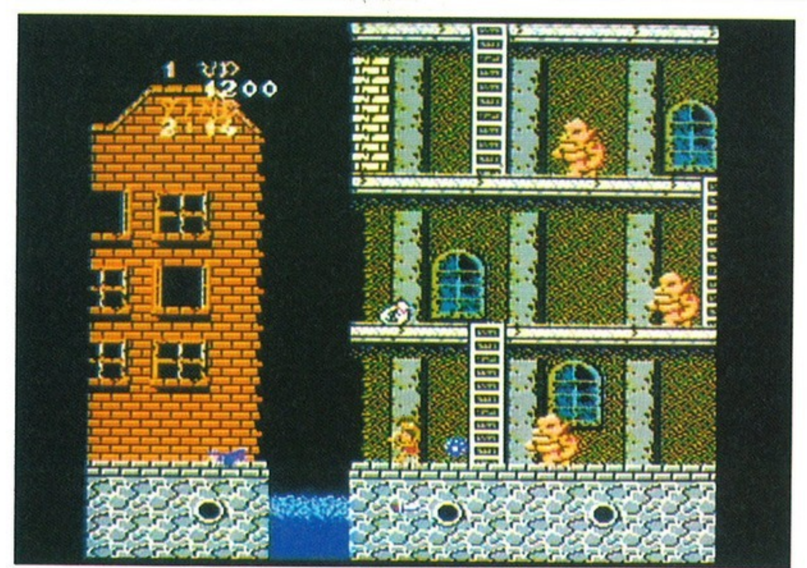
Schöne Frauen, finstere Gestalten, mutige Helden und ein schauriges Verbrechen bilden den Handlungsrahmen von "Ghosts'n Goblins". Der inzwischen etwas betagte Capcom-Spielautomat gibt im April sein Debut für deutsche Nintendo-Konsolen. Die Handlung: In einer stürmischen Gewitternacht haben Gehilfen von Luzifer Ihre wunderschöne Braut entführt. Natürlich wollen Sie Ihr Mädchen wiederhaben; also holen Sie Ihre alte Rüstung aus dem Kartoffelkeller und nehmen die Lanze von der Wand. Der Weg bis zur Rettung Ihrer Freundin ist allerdings voller Gefahren. Sie beginnen Ihre Reise an einem wirklich ungemütlichen Ort: dem Friedhof. Dort begegnen Ihnen schauerliche Zombies, die aus den Gräbern steigen, mordlustige Raben, fleischfressende Pflanzen und hartnäckige Teufel. Zum Glück können Sie durch einen Wurf mit Ihrer Lanze diese Ungeheuer abwehren. Einige Monster lassen Gegenstände liegen, wenn sie abgeschossen werden. So gibt es Extrawaffen und Bonuspunkte, die aufgesammelt werden können. Kontakt mit einem der Gegner sollte man vermeiden, sonst verliert man erst die Rüstung, beim nächsten Mal kostet es dann eines von drei Leben. Glücklicherweise gibt es einen Continue-Modus, so daß man nicht wieder ganz von vorne beginnen muß, wenn alle Leben dahin sind.



Mitternächtliches Zombie-Rendezvous im ersten Level



Darauf habe ich drei Jahre lang gewartet: Ghosts'n Goblins in Automaten-Qualität für zu Hause. Es ist für mich eines der schönsten Action-Spiele überhaupt. Viele Gegner in abwechslungsreichen Formationen, nette Extrawaffen, unterschiedliche Levels und die hohe Spielmotivation heben Ghosts'n Goblins aus der Masse der Ballerspiele ab. Dazu kommen die fein gezeichneten Sprites, hübsche Hintergrund-Grafiken und die Originalmusik des Spielautomaten. Leider ist die Nintendo-Fassung ziemlich schwer. Deshalb schrammt das Modul bei mir knapp am "Super!" vorbei.



Ist die Rüstung schon weg, kämpft unser Ritter in seiner rassig-roten Unterhose weiter

Der Friedhof ist der erste von insgesamt sieben Levels, die zwischen Ihnen und Ihrer Braut stehen. So folgen unter anderem eine Geisterstadt, eine unterirdische Passage, ein Schloß und zu guter Letzt Luzifers Kammer. Dummerweise gibt es aber nicht nur einen Haufen Monster, sondern auch ein Zeitlimit pro Level. Zusätzlich wartet ein scheußliches Obermonster am Ende einer Runde. Es steckt besonders viele Schüsse ein, bevor es sich in Rauch auflöst. *mh*



Ghosts'n Goblins gehört auch für mich zu den Spiele-Klassikern. Die gut zwei Jahre alte C 64-Version krame ich heute noch gerne hervor. Die neue Nintendo-Umsetzung macht auf den ersten Blick einen super Eindruck. Vom leicht ruckeligen Scrolling abgesehen kommt die Grafik dem Spielhallen-Vorbild sehr nahe. Immerhin sieben lange Levels wurden ins Modul gequetscht.

Die Spielbarkeit ist aber leider nicht überragend; ich finde die Nintendo-Version zu schwer. Schon im zweiten Level gibt es eine Reihe von Stellen, an denen man sehr viel Können beweisen oder schlichtweg Glück haben muß. Die "Continue"-Funktion ist da nur ein schwacher Trost. Sehr gute Action-Spieler werden Ghosts'n Goblins lieben, doch wer kein Joypad-Könner ist, sei vor dem hohen Schwierigkeitsgrad gewarnt. Momentan gibt es so wenig Nintendo-Module, daß man für diese Neuerscheinung regelrecht dankbar sein muß.



Bomber Raid

Sega Master System
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Grafik	55	
Sound	48	
Power-Wertung	59	

Das Hauptquartier hat Alarm gegeben. Sie werfen sich gleich todesmutig in Ihren Bomber, um die Gefahr zu beseitigen. Mit dem Joypad in der Hand steuern Sie Ihr Flugzeug über den nach unten scrollenden Bildschirm und schießen auf alles, was sich bewegt. In fünf verschiedenen Levels kommen Ihrem Flieger Flugzeuge, Panzer, Raketen, Fesselballons und Kriegsschiffe entgegen. Ähnlichkeiten mit anderen Flugzeug-Ballereien wie "1943" sind schwer zu übersehen.

Am Anfang jeder Spielstufe wird das Hauptziel angezeigt, auf das Sie am Ende des Levels treffen. Da gibt es gigantische Panzer oder Schlachtschiffe, die den halben Bildschirm ausfüllen. Wenn Sie diesen Obergegner erledigt haben, geht es in der nächsten Stufe weiter.

Am Start ist Ihr Flugzeug zu mickrig ausgestattet, um den vielen Angreifern Saures geben zu können. Aber der Erfinder der Extrawaffe hat ein paar nette Überraschungen für Sie parat. So tauchen mitten zwischen den fiesesten Gegnern grüne Kapseln auf, die man aufschießen und dann einsammeln muß. "S" bringt mehr Geschwindigkeit; für jeweils acht "P"s wird Ihre Bordkanone um ein Kaliber aufgerüstet. Außerdem stehen "Baby-Flugzeuge" parat, die an Ihren Brummer andocken und wild um sich schießen. Beliebig oft darf man mit "Continue" in dem Level weiterspielen, in dem man zuletzt vom Himmel geholt wurde. *mh*



Bomber Raid schneidet im direkten Vergleich mit Segas Action-Knüller "Power Strike" eine ganze Ecke schlechter ab. Zwar hat Bomber Raid gut gezeichnete Grafiken und ein paar niedliche Extras (gerade die Mini-Bomber haben es mir angetan), aber es ist zu einfach. Selbst ungeübte Baller-Fans werden Bomber Raid innerhalb von einem Tag durchgespielt haben. Ein paar Levels mehr, ein etwas höherer Schwierigkeitsgrad und etwas mehr Sonderwaffen hätten hier Wunder vollbracht.

Wer ein fetziges Action-Spiel für sein Sega sucht, sollte lieber auf Power Strike zurückgreifen. Das ist zwar ein ziemliches Stück schwerer, aber dafür läßt die Motivation nicht so schnell nach und die Grafik sieht besser aus.



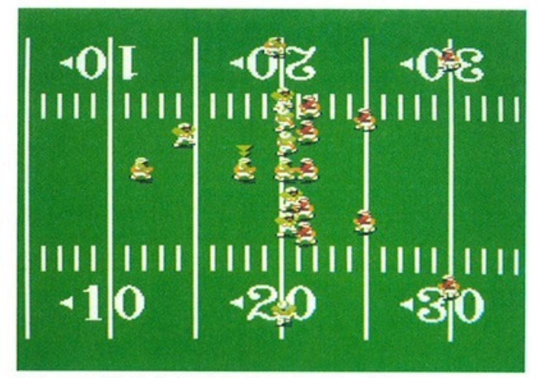
Himmlische Hilfe: ein Flieger-Freund hat sich dazugesellt

Great Football

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	46
Sound	34
Power-Wertung	42

Was dem Deutschen sein FC Bayern, sind dem Amerikaner die Washington Red Skins: American Football genießt in den USA eine ähnliche Beliebtheit wie hierzulande Fußball. Nicht zuletzt dank einiger guter



Da balgen sich die Sprites beim Krawall um den Ball

Football-Simulationen wie "TV Sports Football" gewinnt diese ur-amerikanische Sportart auch bei uns immer mehr Freunde. Mit "Great Football" werden nun auch Sega-Besitzer bedacht. Die Regeln entsprechen im wesentlichen denen des "richtigen" Football-Spiels: Yard um Yard muß sich Ihr Team an die gegnerische Grundlinie vortasten, um dort möglichst einen Touchdown zu landen. Um das zu erreichen ist fast alles erlaubt, was Freude macht. Mit Sprüngen, Remplern und Tacklings versucht man Platz zu gewinnen oder Angriffe abzuwehren.

Zwei Spieler können gegeneinander antreten. Bei jedem Spielzug wählt man erst eine Spieltaktik. Beim anschließenden Ausführen des Zugs steuern Sie dann eine Spielfigur Ihres Football-Teams mit dem Joypad. Per Knopfdruck wird gepaßt. Etwas merkwürdig ist das Spiel gegen den Computergegner: Das Programm gibt eine zufällige Anzahl von Punkten vor, die man innerhalb eines Spielviertels überbieten muß. *hl*



Was soll denn das? Spielt man gegen den Computer, befindet man sich immer im Angriff... seltsam, seltsam. Da die Computerteams sich außerdem nicht übertrieben schlau anstellen, empfiehlt sich dringend ein Mitspieler als Gegner. Doch auch dann kann Great Football noch nerven. Das Spielzug-Menü ist recht umständlich zu bedienen, und es gibt keinerlei Feinheiten wie zum Beispiel einen Liga-Modus mit Tabelle. Erschütternd einfallslos ist die Musik, die man grausamerweise nicht ausschalten kann.

Wer zum einen Football liebt und zum anderen oft einen Mitspieler ans Sega locken kann, sollte sich nicht ganz verschrecken lassen. Den Spielzügen, die zur Auswahl stehen und der detaillierten Grafik verdankt das Modul einen gewissen Reiz. Schade, daß die Programmierer teilweise arg geschlampt haben; so springt unterm Strich gerade noch eine Mittelmaß-Wertung heraus.

Cyborg Hunter

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	41
Sound	40
Power-Wertung	37

Sein Name ist Paladin. Er ist der gewiefteste Söldner des 23. Jahrhunderts. Kein Auftrag ist zu gefährlich für ihn, solange das Honorar stimmt. Jetzt hat er eine Mission übernommen, von der das Schicksal des ganzen Universums abhängt. Kriegerische Cyborgs unter der Regie des Obergurus Vipron rüsten zum Angriff. Paladin muß Vipron vernichten, um die finsteren Cyborg-Pläne zu vereiteln.

Das Spielfeld umfaßt sieben Levels, von denen jeder fünf Stockwerke hat. Vipron hockt natürlich irgendwo im letzten Level. Sie steuern Paladin, der zu Beginn nur springen und mit der Faust zuschlagen kann. Im Lauf des Spiels findet er Extras und kann auch Lebensenergie und "Psycho Power" wieder aufladen. Letztere ist wichtig, um bestimmte Waffen bedienen zu können. Neben feinen Laserknarren stößt Paladin auf wichtige Dinge, wie einen Schutzanzug oder ein Jet Engine, mit dem er elegant über gefährliche Stellen fliegen kann.

Während man die Korridore der Cyborg-Festung erforscht, ist ständig eine Karte des aktuellen Levels zu sehen. Außerdem wird gezeigt, wenn sich ein böser Cyborg unserem Helden nähert. Nach dem Verlust aller Leben darf man dank "Continue" in dem Level weiterspielen, den man zuletzt erreicht hatte. *hl*

◄ **Den knurrigen Cyborg putzt man am besten schnell weg**



Schrecklich einfallslos, was die Sega-Leute hier angerichtet haben. "Cyborg Hunter" ist ein blasses Action-Spiel, das durch nichts besonders auffällt. Rumlaufen, springen, Cyborgs killen und Sachen aufsammeln — das war's auch schon. Das Spielprinzip ist nicht von Grund auf schlecht, wurde aber schon in wesentlich besserer Ausführung auf den Tisch gebracht. Man schaue sich nur Segas "Zillion" an, das auf einer ähnlichen Idee basiert, aber spielerisch viel mehr zu bieten hat.

Der Schwierigkeitsgrad von Cyborg Hunter ist nicht sehr hoch und mit ein paar "Continues" hat man sich durchgespielt. Für Anfänger und Kinder mag das simple Modul ganz gut geeignet sein, doch fortgeschrittene Sega-Spieler sollten die Joypads davon lassen. Lieber noch eine Runde Zillion spielen, als bei Cyborg Hunter gelangweilt vor sich hin zu dösen.

NARC

Wer glaubte, mit "Operation Wolf" sei der unrühmliche Gipfel der Bildschirm-Metzelei erreicht, hat "NARC" noch nicht gesehen.

Grafik	86
Sound	81
Power-Wertung	76

Sag' nein zu Drogen" — mit diesem Spruch warb Nancy Reagan für ihr Anti-Drogen-Programm. Der neue Williams-Spielautomat "NARC" geht eine ganze Ecke weiter. Hier lautet die Devise "Sag' nein ... oder stirb". Dementsprechend grimmig zischen die "Superhelden" los (wahlweise ein Spieler oder zwei gleichzeitig), um das Drogenimperium K.R.A.K. und seinen Dope-Despoten Mr. Big in handliche Stücke zu schießen. Das Spielfeld scrollt nach links und rechts. Besonders gekennzeichnete Gebäude können betreten werden. Zuerst killt man sich durch ein (Drogen-)Ghetto, danach folgt ein verlassenes Kaufhaus, das zur Dope-Plantage umgebaut wurde. Wer dann noch ein Sprite übrig hat, stößt über eine Brücke in die Innenstadt vor, um Mr.Big und seine (süchtige ?) Armee auszurotten. Am Ende jedes Levels findet der Spieler eine Karte, mit der man eine Tür öffnet und in die nächste Stufe kommt.



Da sieht man wieder, wozu Drogen führen können: Mr. Big, der Supergegner, hat keinen Körper mehr.

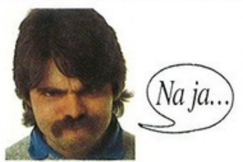
Die Spielfiguren sind mit MPs, einigen Rollen Munition und Panzer-Abwehr-Raketen bewaffnet. K.R.A.K. pennt natürlich nicht und schickt alles, was es zu bieten hat. Im dritten Level begegnet man beispielsweise einem lieblichen Schlächter, der hämisch lachend auf sein Opfer einsticht, wenn es schon tot am Boden liegt. Ab und an stürzt sich auch eine Meute (drogenabhängiger?) Hunde auf die Spieler, um sie zu zerfleischen — eine Salve, schon sind sie Chappi. Auf dem Weg in die Festung begegnen Ihnen Horden, die Sie entweder festnehmen oder aus den Pantinen schießen. Wenn man einen Dealer killt, läßt er neben Blut und Leichenteilen (unrechtmäßig erworbenes) Geld, (völlig illegale) Drogenpäckchen oder (wahrscheinlich gestohlene) Raketen zurück. Aufgeklaubte Gegenstände und Verhaftungsquote bringen am Ende eines Levels den Punktebonus ein.

In NARC ist man meistens zu Fuß unterwegs; man springt, kriecht oder geht ballernd herum. In einigen Levels steht am Straßenrand ein gestylter Porsche, in den sich die Supercops setzen. Jeder Level bietet unterschiedliche Grafiken. Da mit Grausamkeit nicht gespart wird, haben die Automatenhersteller beschlossen, daß man NARC erst ab 18 Jahren spielen darf. *al*



Ich will nicht den großen Moralapostel spielen, aber NARC ist definitiv zu hart. Da fliegen die zerschossenen Körperteile durch die Luft, daß einem schlecht wird; die äußerst realistische Grafik tut ihr übriges zur Übelkeit. Außerdem ist das Drogenproblem nicht zu lösen, indem man 4000 Schüsse in einen kleinen Dealer pumpt. Die Moral ist verlogen, das Spiel zu brutal.

Trotzdem muß man NARC lassen, daß es sich durchaus flüssig spielt. Allerdings ist der Obermotz nur mit einer Deponie von Markstücken zu knacken; da wird's höllisch schwer. Grafik und Sound sind auf dem allerneuesten Stand; manche Gegner sehen verdammt echt aus (siehe auch Übelkeitsfaktor). Manchmal tummeln sich bis zu 30 Gegner in all ihren Animationsphasen am Schirm, ohne daß der Videochip in die Knie geht und das große Flackern beginnt. Fazit: Technisch brillant, aber ziemlich widerlich.



Der Spielautomat NARC steht unter dem Motto: "Sag' nein zu Drogen". Eigentlich gar nicht übel, aber wer ist auf die bescheuerte Idee gekommen, dafür "Ja" zur Gewalt zu sagen? Hier wird in bemerkenswerter Digi-Grafik gemetzelt und gemordet, was der Feuerknopf hergibt. Besonders widerlich ist die Blutorgie, wenn jemand von einer Rakete getroffen wird. Wenn man anstelle von Menschen meinetwegen Roboter oder irgendwelche abstrakten Aliens genommen hätte, dann wäre NARC ein Super-Actionspiel geworden. So lautet mein Fazit aber: "Sag' nein zu NARC".



Nach intensivem Raketenbeschuß fliegen Junkies durch die Gegend

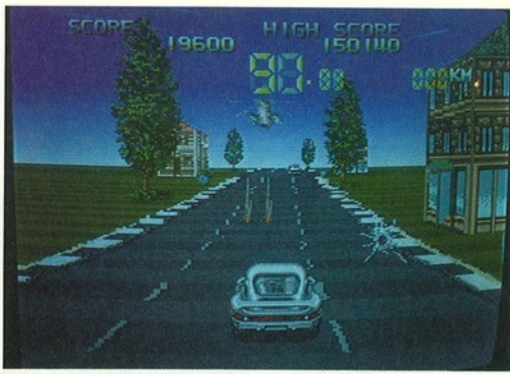
Hot Chase

Grafik	67
Sound	64
Power-Wertung	64

Daß Spione gefährlich leben, wissen wir seit James Bond. Damit kann man zur Not klarkommen, diesmal geht's aber zu weit: Ihr Auto (eine Spezialanfertigung von "M") wird tätlich bedroht! Agenten der "anderen Seite" installieren — tückisch, tückisch — eine Bombe unter dem Fahrersitz. Sie tickt 140 Sekunden lang, dann reißt sie den Fahrer in Stücke und beschädigt ganz erheblich den Lack. Sie haben leider keinen Dunst, wie man so ein Ding entschärft. Da der einzige Mechaniker, der Ihren Flitzer in- und auswenig kennt, auf der anderen Seite des eisernen Vorhanges arbeitet, treten Sie kräftig ins Gaspedal.

Wie man aus der Fahrschule weiß, wirken sich hohe Geschwindigkeiten direkt proportional auf das Kurvenverhalten aus — sprich: Wer zu schnell in eine Kurve brettert, braucht sich nicht wundern, wenn er in der Leitplanke aufwacht (damit sind natürlich wertvolle Sekunden weg). Um Mißerfolge dieser Art zu vermeiden, benutzt man die am Automaten angebrachte Bremse.

Zusätzlich müssen Sie Sperren durchbrechen und Attentaten der Agenten ausweichen. Berührt man Bordsteinkanten oder Hindernisse, rüttelt am Automaten das Steuerrad. Die Gegner kommen in Hubschraubern, lassen die Grenzschützer los und stellen Lastwägen und sogar Züge quer auf die Straße. Schafft man es nicht, innerhalb des Zeitlimits an der Grenze anzukommen, macht's "Bumm!", der Wagen ist Schrott und der Spieler kramt eine neue Münze aus der Hosentasche. *al*



"Durchfahrt gesperrt" — nicht für "Hot Chase"-Spieler



Gibt's bei Automaten-Programmierern auch so etwas wie einen letzten Abgabetermin? Wenn ja, dann fällt "Hot Chase" eindeutig in die Kategorie: "Wir-mußten-das-Ding-schnell-fertig-machen-sonst-hätten-wir-noch-was-drangetan". Man bekommt zwar eine Menge netter Grafik zu sehen (beispielsweise markige Einschuß-Löcher in der Windschutzscheibe), aber das Spielgefühl haut einen nicht aus dem Sessel. Der Wagen steuert sich in den Kurven verdammt merkwürdig und wird mitten auf der Geraden langsamer, ohne daß ein erkennbarer Grund vorliegt.

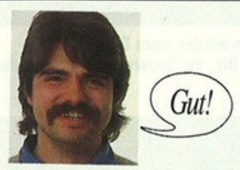
Erfreulich finde ich, daß man für sein Markstück 140 Sekunden Spielvergnügen bekommt; wenn man gut steuert, ist entsprechend mehr Zeit drin. Doch auf Dauer kann Hot Chase nicht fesseln. Hätten die Programmierer noch ein wenig mehr herumgetüftelt, wäre Hot Chase ein weiterer Konami-Knüller geworden — so will man nur einmal das Ende des Levels sehen und wendet sich dann anderen Automaten-Attraktionen zu.

The Last Survivor

Grafik	70
Sound	68
Power-Wertung	74

Segas "The Last Survivor" ist ein Automat für Archäologen und solche, die es werden wollen. Bis zu zwei Spieler gleichzeitig laufen in einem 3D-Labyrinth herum und suchen nach Schlüsseln. Die eigene Spielfigur ist durchsichtig und man sieht durch ihre Umrisse hindurch die Gänge, Monster und den Partner (etwas merkwürdig, diese "Durchsicht", aber man gewöhnt sich schnell daran). Wenn einer der Spieler vier Schlüssel hat, kann er den Ausgang zum nächsten Level öffnen. Der muß aber erst gefunden werden. Insgesamt gibt es vier verschiedene Dungeons, darunter ein ägyptisches Pharaonengrab und altrömischen Tempel.

In den Labyrinthen lauern eine Menge Monster, die es auf das Leben der Forscher abgesehen haben. Wenn man die Monster abschießt, hinterlassen sie oft Goldstücke, die eingesammelt werden sollten. Wer genug Geld hat, kann in einem Shop bessere Waffen oder Rüstungsteile kaufen. Wer richtig auf Geld versessen ist, kann auch den Partner umlegen, um an dessen Gold zu gelangen. Das ist besonders sinnvoll, wenn der andere Spieler vollbeladen vor einem Shop steht, um sich neue Sachen zu kaufen. Denn wenn einer der Spieler in einem Laden war, wird der Laden sofort geschlossen und man selbst hat das Nachsehen. Um sich besser zu orientieren, gibt es Stellen, an denen man eine Übersichtskarte des Geländes abrufen kann. *mh*



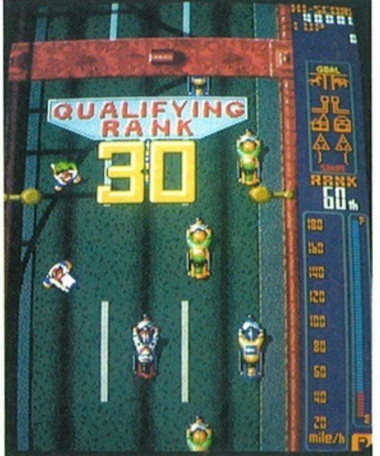
The Last Survivor ist ein gut aufgemachtes Actionspiel. Allein die grafische Darstellung ist eine Wucht. Die Animation der Skelette im Pharaonengrab ist wirklich sehenswert. Geradezu genial ist die Steuerung der Figuren. Oben auf dem Joystick ist ein Drehregler angebaut, mit dem man seinen Forscher um 360 Grad herumdrehen kann. Der ganze Hintergrund dreht sich dann fließend mit. Gut gemacht ist auch die Geräuschkulisse, die sich wunderbar dem Geschehen anpaßt. Am schönsten ist der Zwei-Spieler-Modus: Die Hatz auf den Partner, um ihm Gold und Schlüssel abzunehmen, hat es wirklich in sich. Leider ist das Spiel nicht komplex genug. Ich hätte mir mehr als nur vier Levels gewünscht.



◀ Zwei Spieler im Labyrinth: Noch gab's keine Mordversuche...

Rally Bike

Grafik	59
Sound	42
Power-Wertung	66



Sie müssen unter die ersten 30 kommen, um sich für die nächste Stufe zu qualifizieren

Neue Spielideen wachsen nicht auf den Bäumen. Aber zum Glück kann man ja eine paar alte Geniestreiche wieder aufgreifen, miteinander mixen und fertig ist der neue Automat. Taitos neues Rennspiel "Rally Bike" erinnert grafisch an das gute alte "Spy Hunter", wurde aber mit ein paar feschen Extras aufgepeppt.

Bei dem vertikal scrollenden Spiel steuern Sie ein feines Motorboot durch Städte und Wälder, über Landstraßen und Autobahnen. Um einen Level zu schaffen, müssen Sie an seinem Ende eine bestimmte Plazierung erreichen. Sorgen Sie also dafür, daß Sie möglichst viele der computergesteuerten Mitfahrer überholen. Außerdem sollte man ständig auf seine Benzinanzeige achten.

Während der Fahrt tauchen immer wieder bestimmte Felder auf, die bei Berührung für Bonuspunkte oder Extras sorgen. Tankstellensymbole sollten Sie schleunigst berühren, wenn's auf der Benzinanzeige düster aussieht. Sie werden dann zwar kostenlos mit Sprit versorgt, verlieren aber wertvolle Sekunden, in denen einige Mitfahrer Ihr Motorrad überholen. Besondere Beachtung gilt einem freundlichen Hubschrauber: Wenn er über den Bildschirm rattert, läßt er meist ein Extra plumpsen, das man sich nicht entgehen lassen sollte.

hl



Gemein, gemein: Um bei Rally Bike auf einen grünen Zweig zu kommen, muß man unbedingt einige Extras erwischen. Am wichtigsten ist eine Ladung zapffrisches Benzin. Um eine sinnvolle Spielstrategie auszutüfteln, muß man schon vorher wissen, wo was an welcher Stelle kommt. Ein Beispiel: Wenn man links fährt und rechts das Tankstellen-Symbol auftaucht, kann man nicht mehr schnell nach rechts rauschen, weil irgendwelche Hindernisse gerade die Straße in der Mitte teilen. Ein paar Mark wird man also schon allein deswegen los, um die Strecken kennenzulernen.

Grafik und Sound sind im Vergleich zu anderen neuen Automaten zwar recht mittelmäßig, aber die Rumrennerei sorgt vorübergehend für unkompliziertes Spielvergnügen. Als Heimcomputerspiel könnte ich mir Rally Bike ganz witzig vorstellen. Als Automat, bei dem ich für jeden neuen Versuch ins Portemonnaie greifen muß, ist es aber eine Spur zu frustrierend. Die Spielidee läßt an Originalität zu wünschen übrig.





The Pawn

Zum ersten Mal wird ein Abenteuerspiel zum "Classic" gekürt. "The Pawn" war der Ausgangspunkt für die steile Karriere von Magnetic Scrolls.

Im Jahr 1986 stürmte eine damals noch unbekannte, kleine Gruppe englischer Programmierer den Olymp der Computer-Abenteuerspiele. Bis zu diesem Zeitpunkt galten für Adventure-Enthusiasten die Spiele der amerikanischen Firma Infocom als Maßstab aller Dinge. Doch nun kamen die forschen Engländer, die sich die "Magnetic Scrolls" nannten, mit "The Pawn". Ihr erstes Adventure gehört, gut 2½ Jahre nach Erscheinen, zu den Klassikern in der Softwareszene.

In The Pawn sind Sie ein normaler Erdenbewohner, der durch die Verkettung einiger unglücklicher Umstände in das Land Kerovnia gelangt.

Kerovnia erscheint Ihnen wie eine skurrile Fantasiewelt, in denen es von Zauberern, Zwergen, mutigen Helden und tiefen dunklen Wäldern nur so wimmelt. Natürlich sind Sie bestrebt, irgendwann und auf irgendeinem Weg wieder in Ihre Welt zurückzukehren. Wie Sie dies aber anstellen und was es sonst noch so zu erforschen gibt, müssen Sie selbst herausfinden.



Auch auf dem C 64 kann sich The Pawn sehen lassen



Prächtig macht sich der Palast in "The Pawn" auf dem Atari ST

Der besondere Reiz von The Pawn liegt nicht zuletzt an den rund drei Dutzend wunderschön gemalten Bildern. Gerade diese Bilder aber sollten erst gar nicht in dem Adventure erscheinen. Die Programmierer von The Pawn wollten ursprünglich keine Grafiken in ihrem Programm unterbringen, denn bis dahin waren Grafiken in einem Abenteuerspiel nur speicherplatzfressendes Beiwerk gewesen. Die Firma Rainbird, die die Programme von Magnetic Scrolls vertreibt, ließ aber von dem Grafiker Geoff Quilley ein paar Bilder entwerfen. Als man bei Magnetic Scrolls diese Bilder gesehen hatte, war man hellauf begeistert und änderte die Meinung.

Am wichtigsten bei dieser Art von Spielen ist natürlich der Parser. Auch hier hat es das Magnetic Scrolls-Team geschafft, den hohen Standard, den die Firma Infocom gesetzt hatte, zu erreichen und stellenweise sogar zu übertreffen. Heute streiten sich die Experten, wer von beiden nun den besseren Parser hat.

The Pawn ist für Apple II, Amiga, Atari XE/XL, Atari ST, C 64, CPC 6128, Joyce, Macintosh, MS-DOS nur auf Diskette erschienen. Die Preise bewegen sich zwischen 59 und 89 Mark — je nach System. Wer in den vollen Grafikgenuß kommen will, sollte sich die Amiga-, Atari ST-, C 64- oder MS-DOS-Version unter EGA anschauen.

mh

Das Nachfolger-Quartett

Bisher sind von Magnetic Scrolls noch vier weitere Titel erschienen.

The Guild of Thieves: Hier kehrt der Spieler nach Kerovnia zurück, um Mitglied der ortsansässigen Diebesgilde zu werden. Er muß unter Aufsicht eines Gildemeisters alles stehlen, was nicht niet- und nagelfest ist. Dieses Programm ist für Einsteiger und fortgeschrittene Abenteurer geeignet.

Jinxter: Eine böse Hexe hat einen magischen Glücksbringer gestohlen, dieser besteht aus fünf Teilen und Sie sollen ihn wiederbeschaffen. Hieran sollten sich nur Experten heranwagen, da Jinxter stellenweise in sehr schwerem Englisch geschrieben ist.

Corruption: Sie sind Teilhaber einer Firma und Ihr Kompanion hat seine Finger in dunklen Geschäften. Dummerweise werden Sie verdächtigt. Sie haben nur eine beschränkte Zeit zur Verfügung, um Beweise für Ihre Unschuld heranzuschaffen. Ein Fall für Fortgeschrittene und Experten.

Fish: Sie sind ein Agent des intergalaktischen Geheimdienstes und sollen der Terroristengruppe "The Seven Deadly Fins" das Handwerk legen. Zuerst müssen Sie drei kleine Mini-Abenteuer lösen, bevor Sie in die Hauptgeschichte einsteigen. Dieses Adventure ist vor allem für Einsteiger geeignet.

POWER PLAY VORSCHAU



◀ Nach "Phantasy Star" rollt mit "Ys" das nächste Super-Rollenspiel fürs Sega Master System an



Gruselmonster und Schwertgeklirr erwarten Euch bei "Iron Lord" ▶

Ein satter Monat vergeht noch bis zur nächsten *POWER PLAY*, aber ein paar Highlights der kommenden Ausgabe können wir Euch jetzt schon versprechen — wie immer ohne Gewähr, denn kurzfristig kann es schon mal zu Änderungen kommen. Bombensicher ist auf jeden Fall der ausführliche Test von **Ys**, dem neuen Rollenspiel-Modul fürs Sega Master System. Ys protzt mit 512 KByte Speicherplatz und einer Batterie, um Spielstände zu speichern. Lang und gründlich haben wir das Spiel getestet; unser Urteil findet Ihr im nächsten Videospiele-Teil — zusammen mit allen anderen Videospiele-News, versteht sich.



Infocom kehrt zurück: nach längerer Denkpause präsentiert das legendäre US-Softwarehaus sein Rollenspiel "Battletech"

Große Namen werden auch bei den Computerspielen erwartet: Addictives **Kristal** ist endlich da. Ein reinrassiges Rollenspiel steht uns mit Infocoms **Battletech** ins Haus, während bei **Iron Lord** eine Mischung aus Geschicklichkeit und Strategie zu erwarten ist. Dazu gibt's natürlich Tests aller anderen aktuellen Computerspiele-Neuheiten,

Neben den gründlichen Besprechungen der frühlingsfrischen Spielesoftware gibt's eine neue **Starkiller**-Folge, den zweiten Teil der **Sierra**-Story, einen Batzen **Power-Tips** und einiges mehr.

Die nächste Ausgabe von *POWER PLAY* erscheint zusammen mit *HAPPY-COMPUTER* am 10. April

INSERENTENVERZEICHNIS



PRÄSENTIERT:

WALL STREET WIZARD

12 Uhr 25 im Börsensaal. Während es in den letzten 25 Minuten eher ruhig zuging, breiten sich plötzlich Nervosität und Hektik aus. Die Kurse geraten ins Wanken, die Gerüchte vom Vortag scheinen sich zu bestätigen. Kauf- und Verkaufsangebote überschlagen sich. Doch der scharfsinnige und reaktionsschnelle Makler wird auch diese Streß-Situation zu seinem Vorteil bewältigen und sein Kapital vermehren.

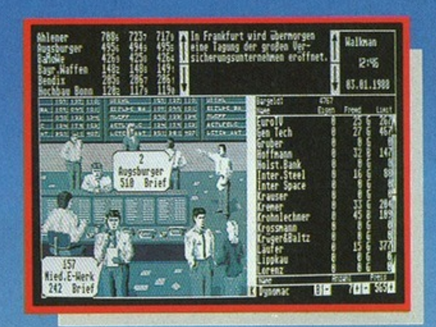
FEATURES:

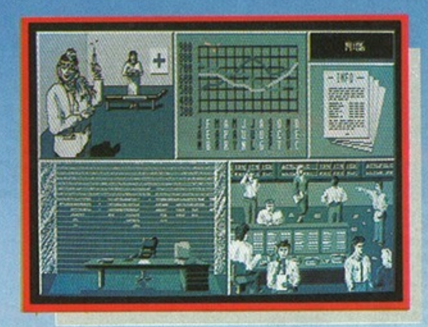
- Realitätsnahe Simulation des Börsengeschehens in Echtzeit
- Strategiespiel für 1 bis 6 Spieler
- Zusätzlich maximal 12 Computerspieler
- Spielcharaktere individuell einstellbar
- 10 Schwierigkeitsstufen
- Spielziele in weiten Grenzen variierbar
- High- und Low-Score-Tabellen
- 48 verschiedene Werte aus 12 Branchen
- Mehr als 1000 verschiedene Ereignisse
- Informationsquellen: Firmenporträts, Zeitungen, Detektive u.a.
- Interaktionsmöglichkeiten: Sabotage, Spionage, Diebstahl, Bestechung u.a.
- Umfangreiche Statistiken
- Mächtiger Börsencomputer
- DFÜ-Modus: Es besteht die Möglichkeit, zwei Computer über die serielle Schnittstelle zu verbinden. Zwei Spieler können so simultan an der gleichen Börse agieren.
- Installationsprogramm für doppelseitiges Laufwerk und Festplatte

Für: Amiga, ST, PC (mind. 512 K) und Maus

Optional: Akustikkoppler, Modem







Bildschirmfotos: Atari ST

Im Vertrieb der profisoft GmbH
D-4500 Osnabrück, Telefon 0541/122065



KINGSOFT
HIGH IN THE SKY!
SPACE PILOT '89
Darauf haben alle Action-Fans schon lange gewartet: endlich gibt es dieses Super-Weltraumspiel in einer Neuauflage für den Amiga. Aber das Warten hat sich gelohnt, denn diese Version glänzt nicht nur mit Amiga-typischer Spitzen-Grafik mit 3D-Effekt und exzellenten Digisounds, sondern bietet durch enorm hohe Geschwindigkeit, zusätzliche Zwischenrunden mit riesigen Mutterschiffen und zahlreichen Extrawaffen einen unübertroffenen Spielspaß. Auch auf dem Amiga wird dieses Spiel bald zu den Klassikern zählen, die man einfach haben muß!
Amiga 49.95
Jetzt flammneu bei KINGSOFT:
VICTORY
Das Sonnensystem, in dem Sie leben, wird völlig überraschend von einer bisher unbekannten Lebensform angegriffen. Da sich alle anderen Raumkreuzer zur Zeit auf einer Friedensmission befinden, ruhen alle Hoffnungen auf Ihnen als Kommandanten des letzten Raumschiffes. Sie müssen schnellstens alle Planeten des Sonnensystems anfliegen und dort Vorkehrungen treffen, damit die Planeten gegen die Überfälle gesichert sind. Natürlich müssen Sie sich unterwegs und auf den Planeten bereits der feindlichen Angriffe erwehren.
Ein großes Weltraum-Abenteuer in bester Tradition mit vielen strategischen Elementen und reinrassigen Action-Sequenzen. Ein Spiel, das Sie durch die Vielzahl der Möglichkeiten lange an den Bildschirm fesseln wird.
Amiga 49.95
Atari ST 49.95
LAS VEGAS
Black Jack, Craps Baccara und Roulette sind die Namen, die die glitzernde Atmosphäre der Spielcasinos von Las Vegas bestimmen. Sie brauchen einen scharfen Verstand und eiserne Nerven, um mit Ihren bescheidenen 1000 Dollar den großen Jackpot von 50.000 Dollar zu gewinnen.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
Atari XL Kass 14.95
ZEPPELIN M. BLASTER
Als Pilot eines Raumschiffes der Förderation ist es Ihre Aufgabe, durch die Tiefen der Galaxis zu patroullieren und Asteroiden und Meteore, die die friedliche Raumfahrt gefährden, zu zerstören. Aber hüten Sie sich vor „schwarzen Löchern" und gefährlichen Außerirdischen.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
DARTS CHALLENGE
Jocky Wilson's Darts Challenge bietet alles, was man von einem guten Darts-Spiel erwartet. Ob Sie in einem Wettbewerb um Punkte gegen einen Gegner oder gegen die Uhr spielen, in jedem Fall erwartet Sie eine spannende sportliche Herausforderung.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
CPC Kass 14.95
Atari XL Kass 14.95
TERRA FIGHTER
Die Angriffsarmada einer außerirdischen Macht nähert sich unaufhaltsam Ihrer Heimat. Die besten Raumpiloten Ihrer Schwadron konnten die schreckliche Bedrohung nicht beenden. Nun liegt es an Ihnen, die feindlichen Kräfte zu zerstören.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
WANTED
KINGSOFT sucht
PROGRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.
SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an. Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Bestellung unbedingt den Computer-Typ angeben!
Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54